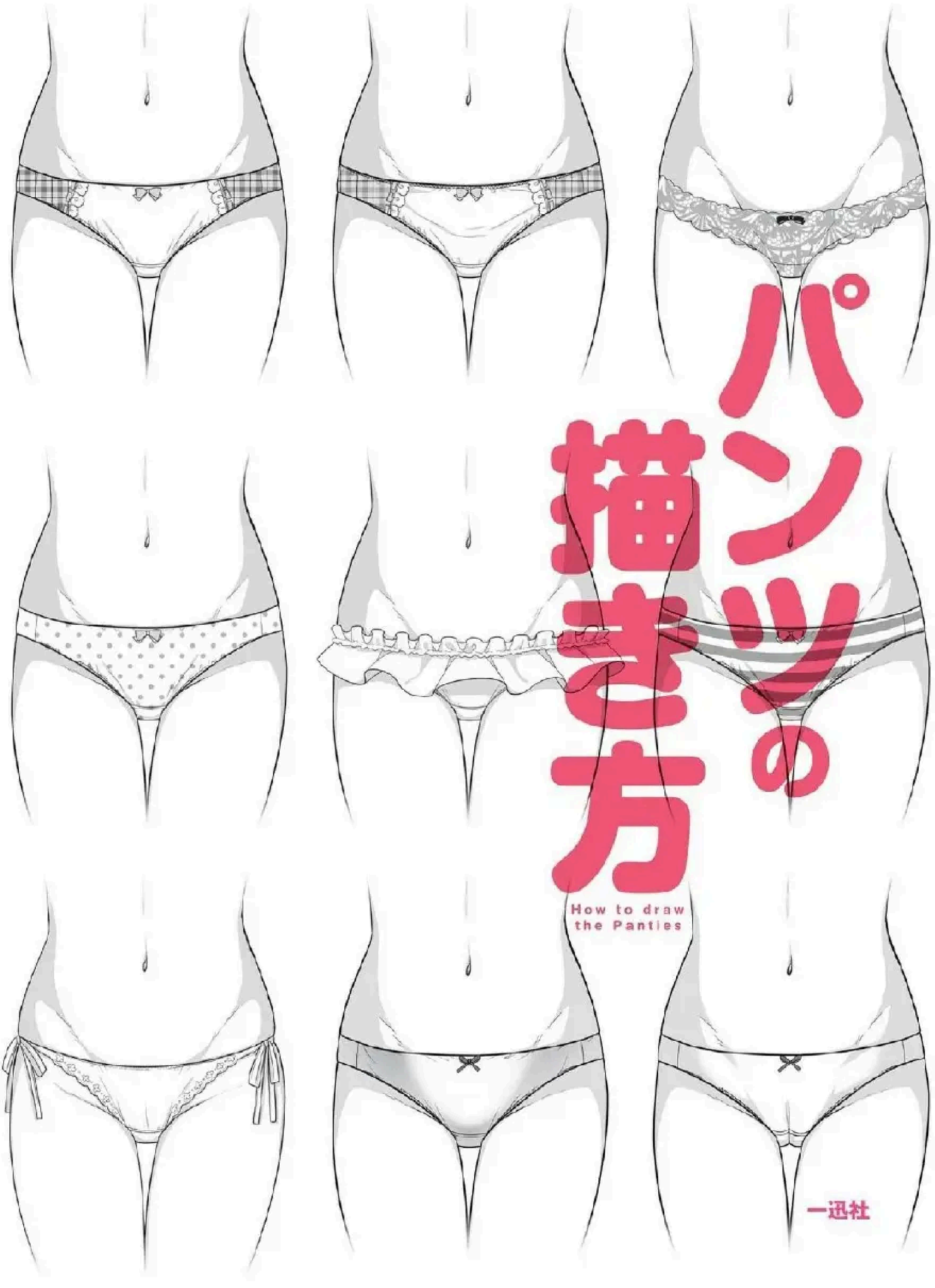

Niche
ニッチな描き方シリーズ
パンツの描き方
How to draw
the Panties
一迅社



パンツの描き方

How to draw the Panties

一迅社

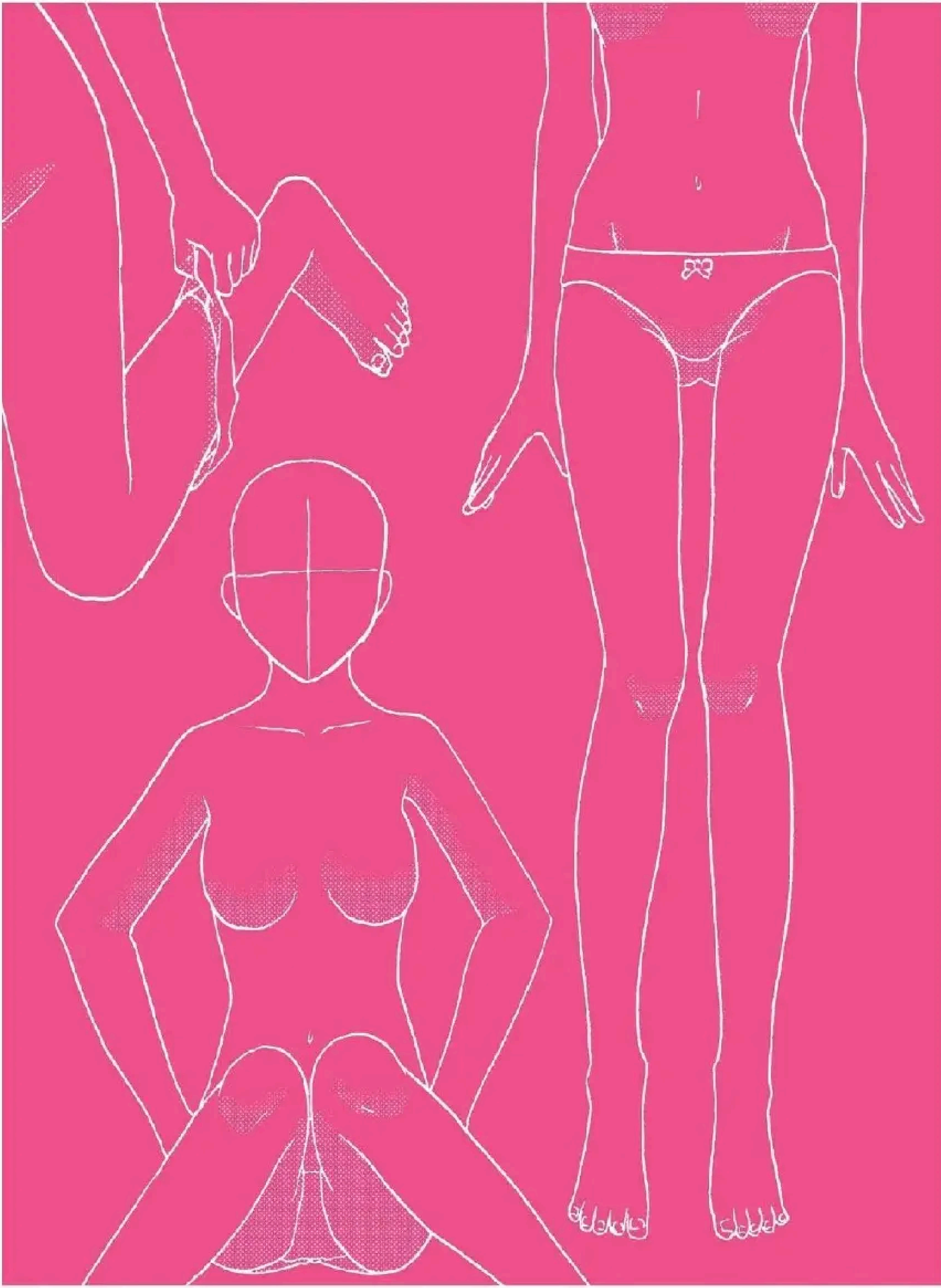
はじめに

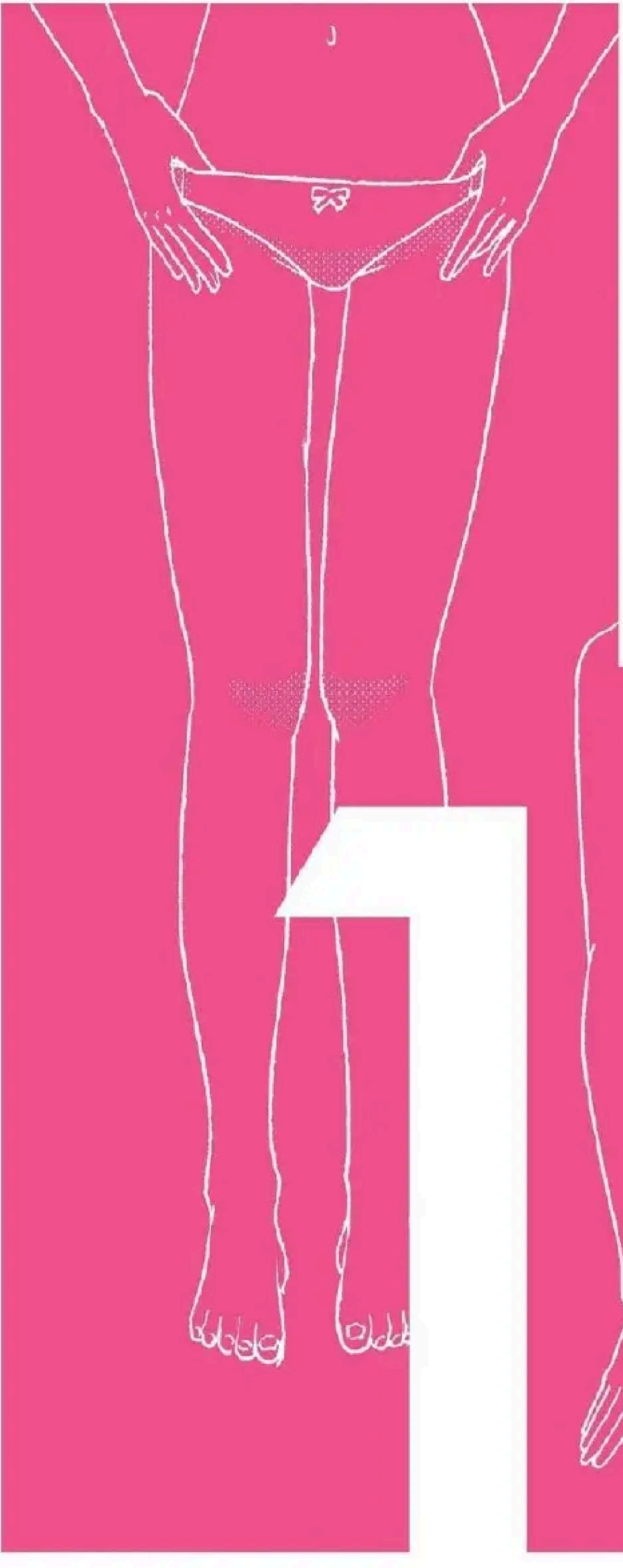
読者のみなさんはイラストを描くとき、まずキャラ設定を考えると思います。年齢、性格、好きな物など。それによってどんなキャラになるかが変わるでしょう。これはパンツも同様です。下着にはさまざまな素材、デザイン、パターン、そして見えるシチュエーションなどがあり、それによって描き方も変わってくるのです。この本で構造やデザインを通してパンツ作画の秘密に迫っていきましょう。

CONTENTS





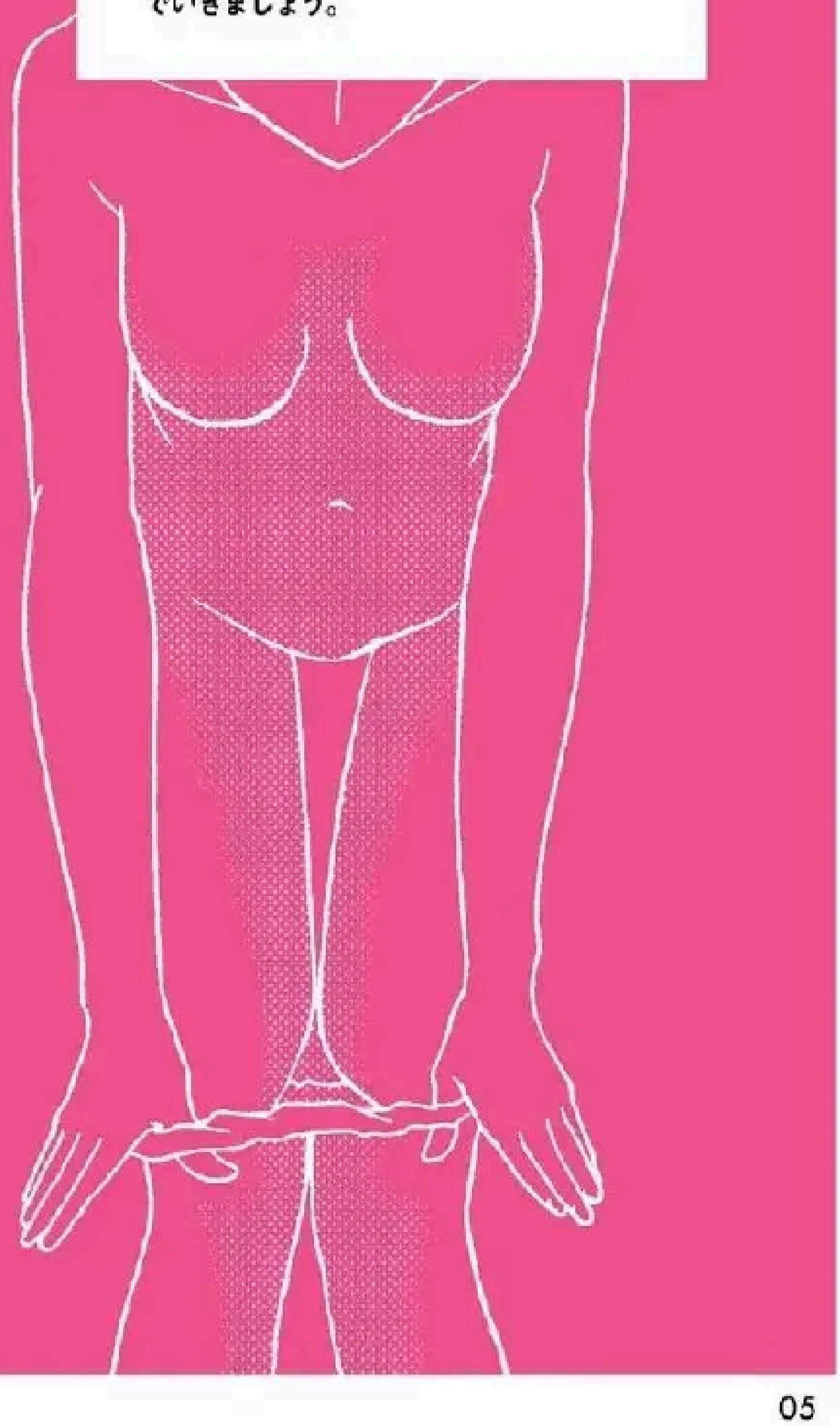




Part_1

パンツの基礎

最初のセクション。ここではパンツの基本的な構造について学んでいきましょう。ほとんどの人がはいているパンツですが(あなたはどうですか？)、知っているはずでも、改めて見てみるといろいろな発見があるかもしれません。逆に基本的な部分をないがしろにしていると、リアリティがなくなってしまいます。「なんかこのパンツ変？」を防ぐためにも、基礎をしっかり学んでいきましょう。

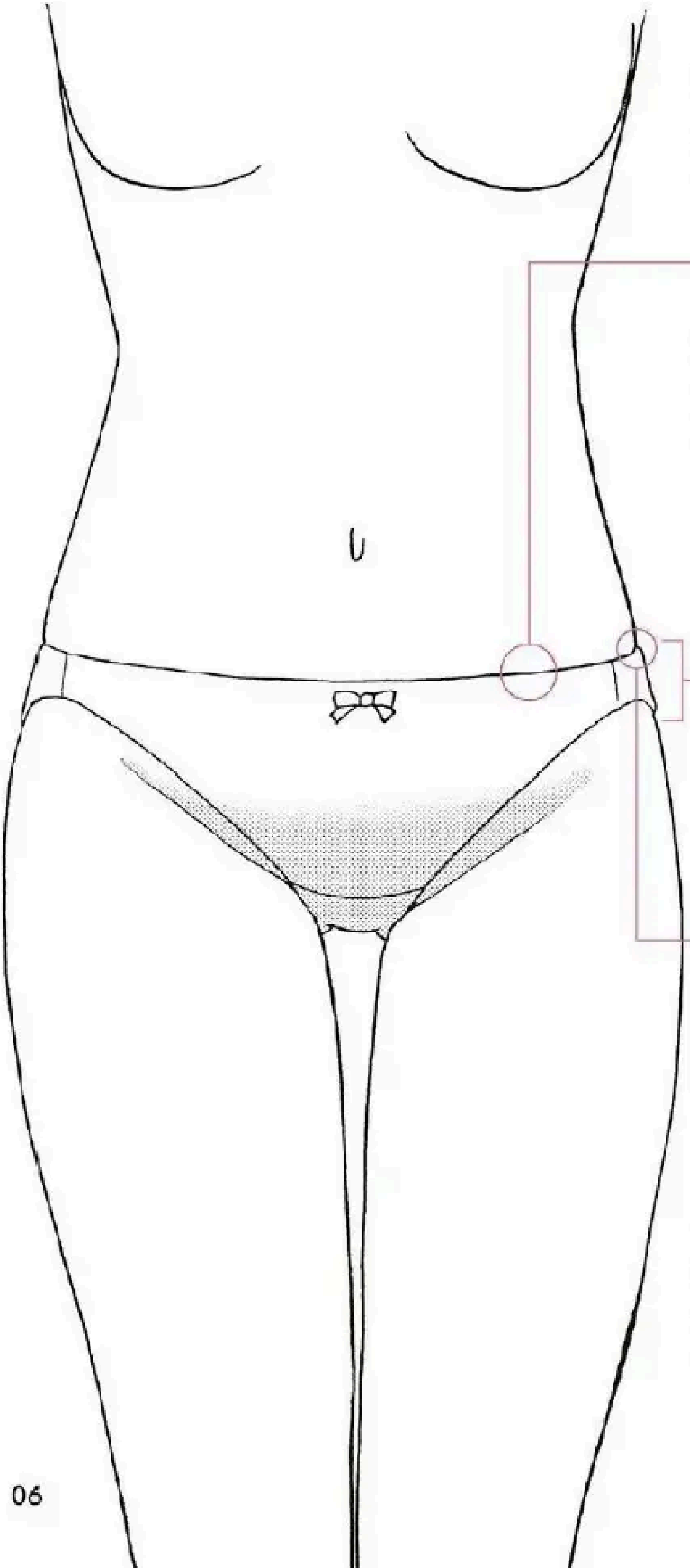


パンツ360°解説

まずパンツを正面と後ろから見てみましょう。パンツははいている状態によって、体に合わせて変化します。
ただの布状態とはいているときでどう違うかを意識しながら、解説を読んでいただくと、描くときに楽になります。

正面

パンツをはいたときの前の部分。ここの描き方でパンツだけではなく、
はいているキャラクターの印象も変わるので注意が必要です。



上のラインはお腹の膨らみも表現するので、直線にならないように気をつけましょう。お腹側は下向きに緩やかな曲線になります。

この部分を厚く(長く)描いてしまうと、パンツが野暮ったくなるので注意しましょう。

横の部分は逆にテンションがかかるので、わずかにくい込ませることで肌の柔らかさを表現することができます。

パンツの構造

パンツは単純な布の筒ではなく、人間の体に合わせてデザインされています。伸縮する立体物だとイメージしましょう。



お尻のほうが大きいので、お尻側の布は広くなっています。

この部分の縫い目を前に持ってくることで、ハイレグのようなデザインに見せることができます。

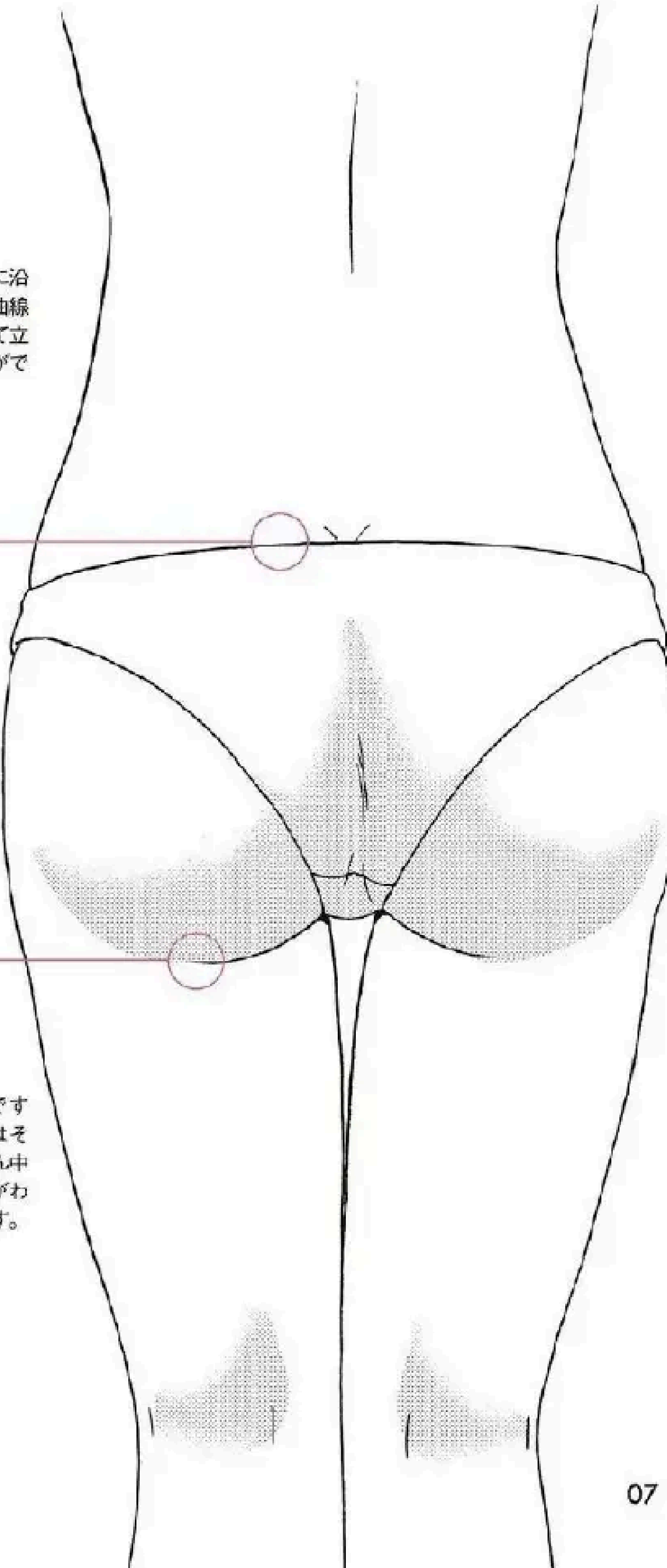
パンツの一番下に当たる股布（クロッチ）の縫い目部分。股布は構造的にやや厚めのパンツもあります。



背面から見た股布の縫い目部分。

背面

背面はお尻が形に大きく影響するので、キャラクターのカラーをしっかり出すことができる部分でもあります。

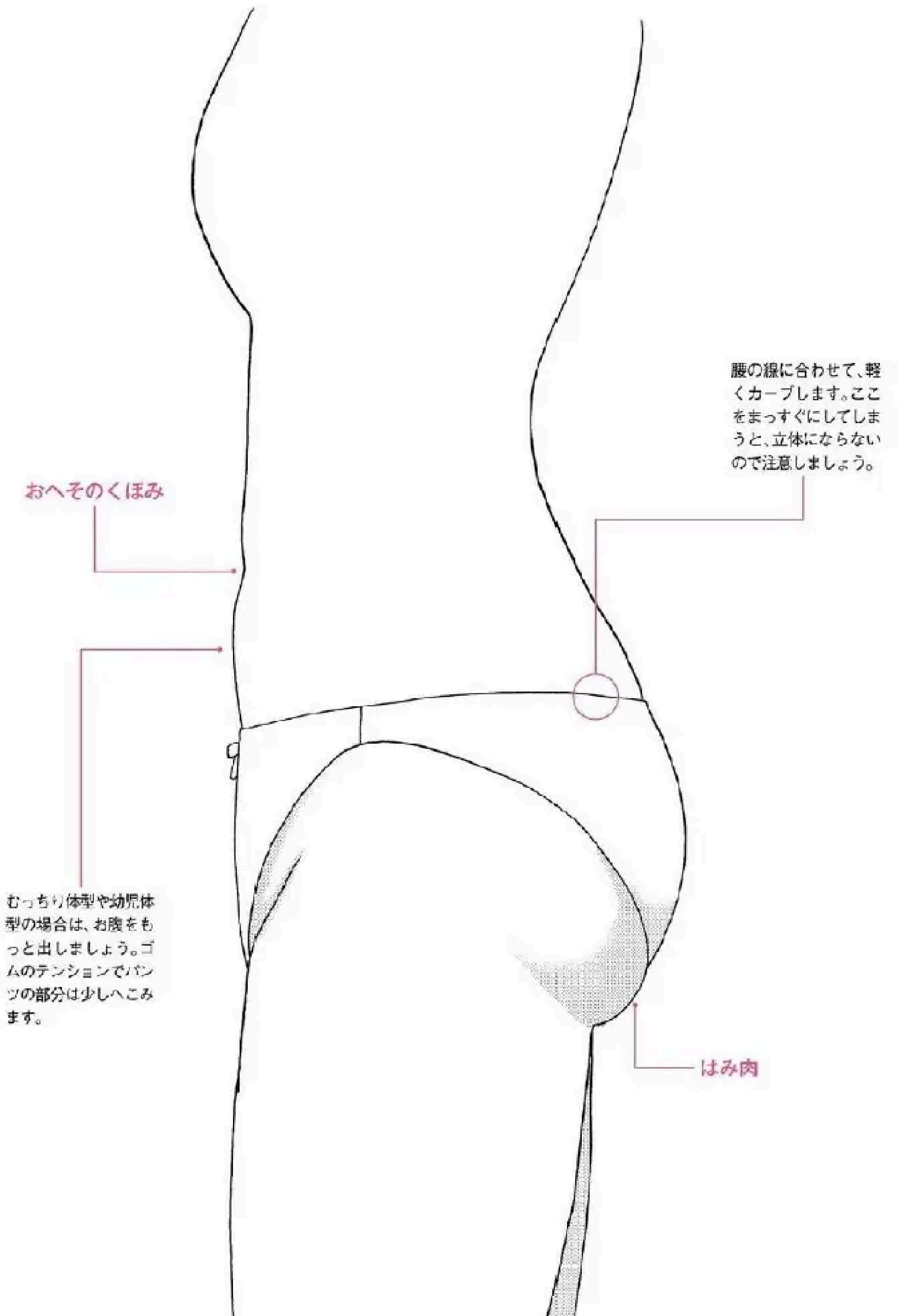


背面の上の線は体に沿って曲がるため、曲線にすることによって立体的に見せることができます。

パンツではないですが、お尻のラインはそのまま太ももの真ん中まで伸ばすと、形がわかりやすくなります。

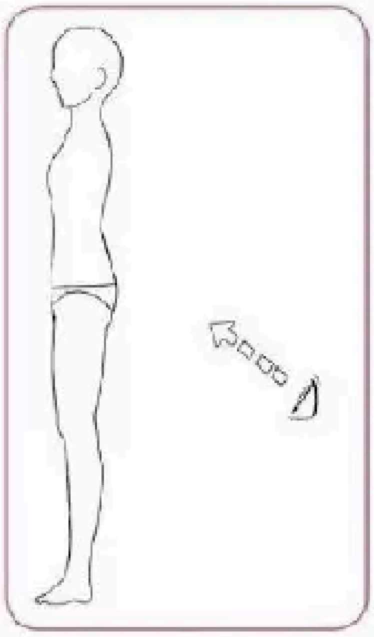
側面

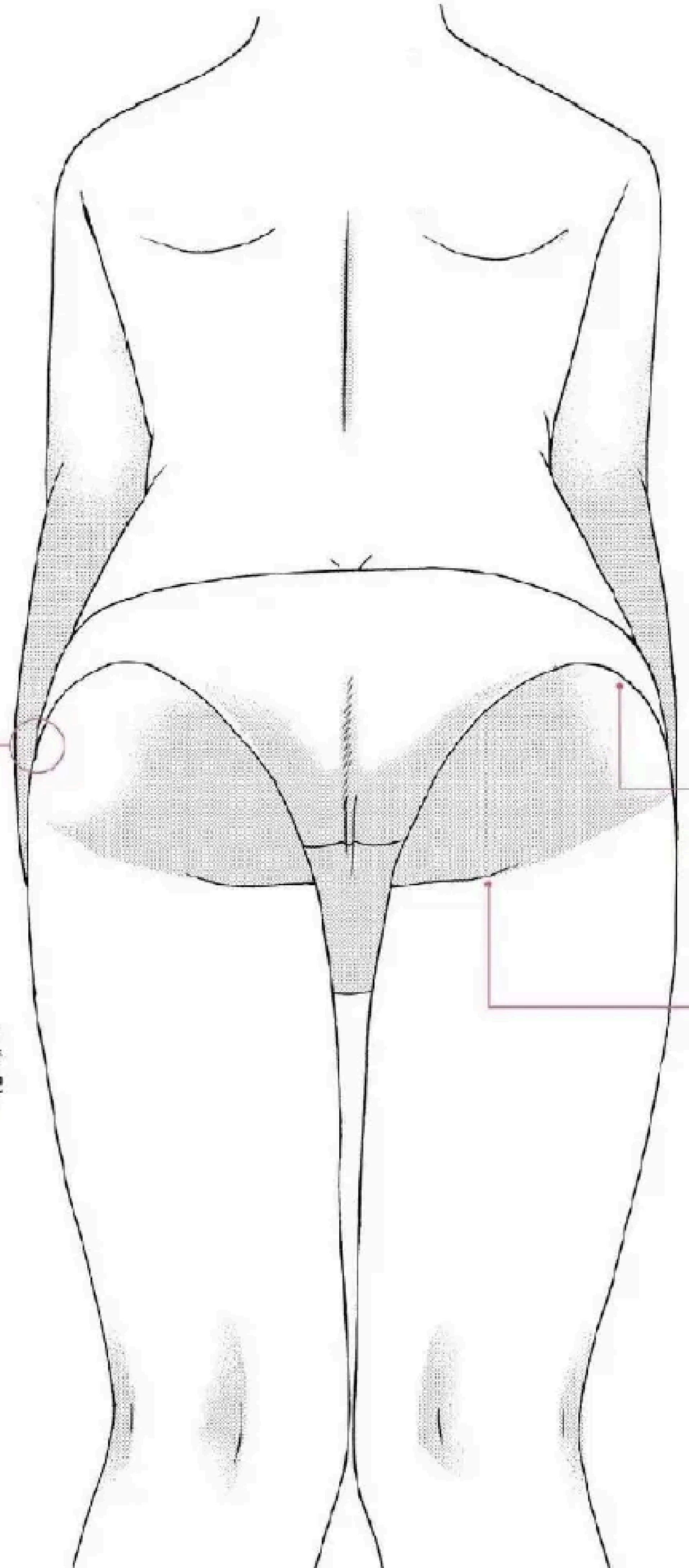
側面から見ると体の形がはっきりします。真横から描く機会は少ないかもしれませんが、意識しましょう。



下からのあおり

パンツをやや下からあおった視点です。倒れている状態や階段下から見たときの描写として覚えておきましょう。





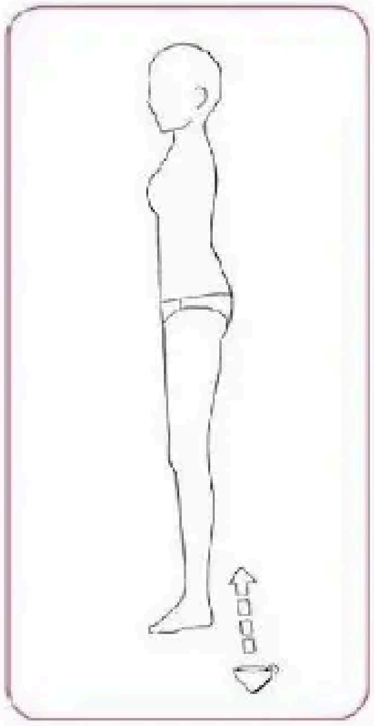
お尻を覆う布の曲線です。お尻に合わせて大きくカーブします。お尻の大きさで調整しましょう。

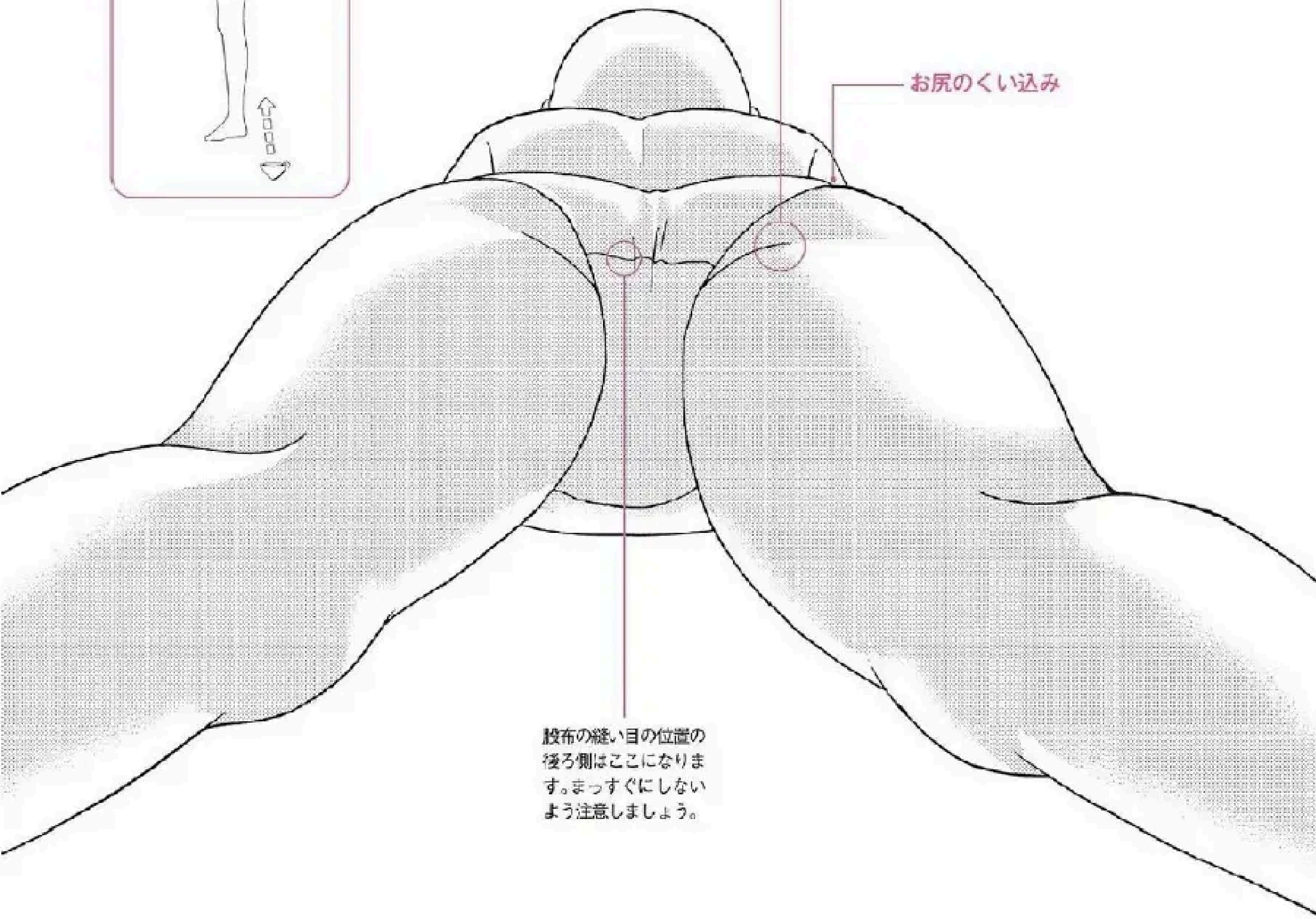
お尻の形をはっきりさせるために、お尻のラインを横に引っ張って見せましょう。

パンツの端は、体に沿って向こう側に回り込んでいきます。奥行に気を配って描きましょう。

真下からのあおり

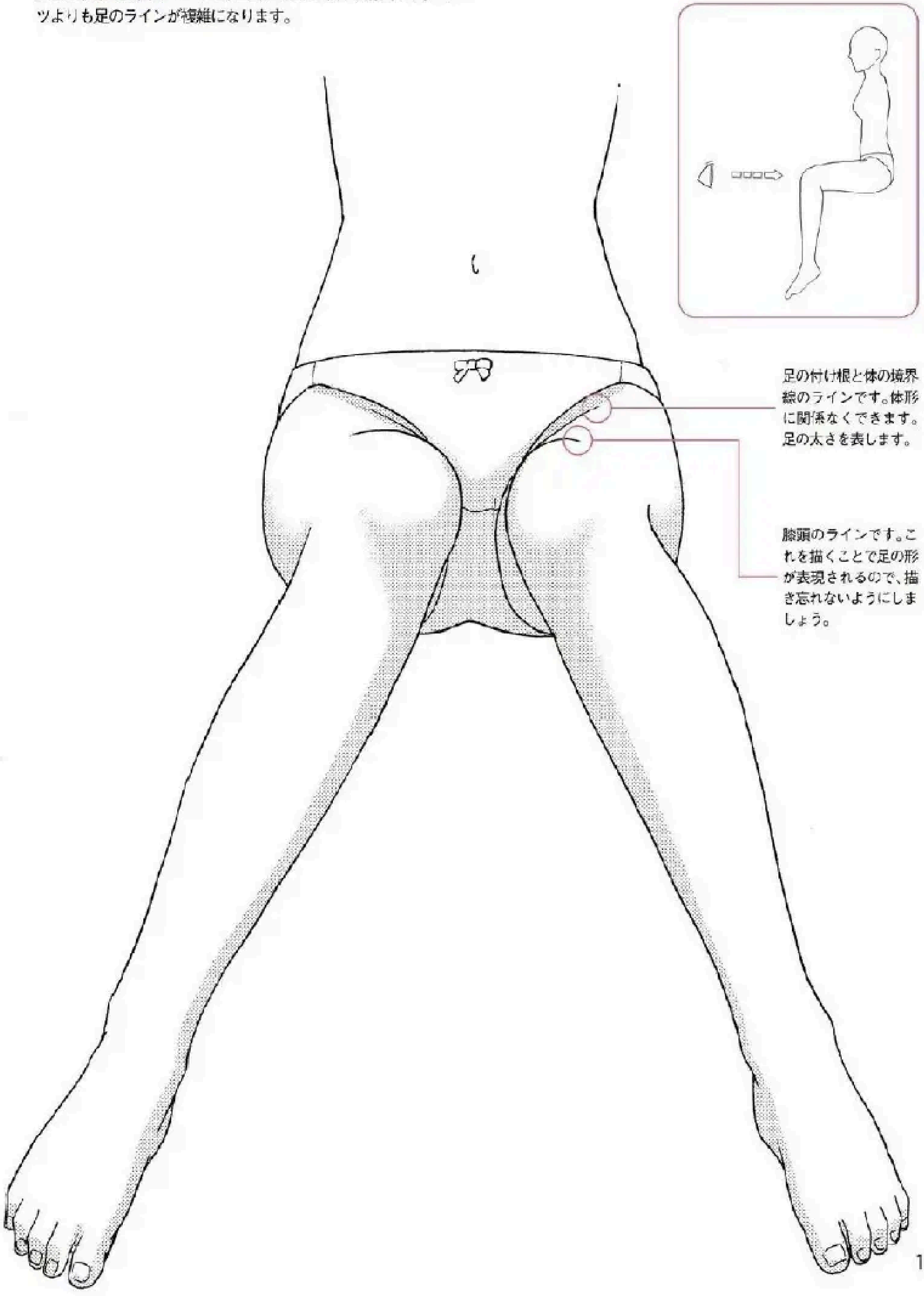
完全に下から見た状態です。地面から見たり、寝ている相手の後ろに倒れ込んだり……などパターンはいろいろあります。





座り

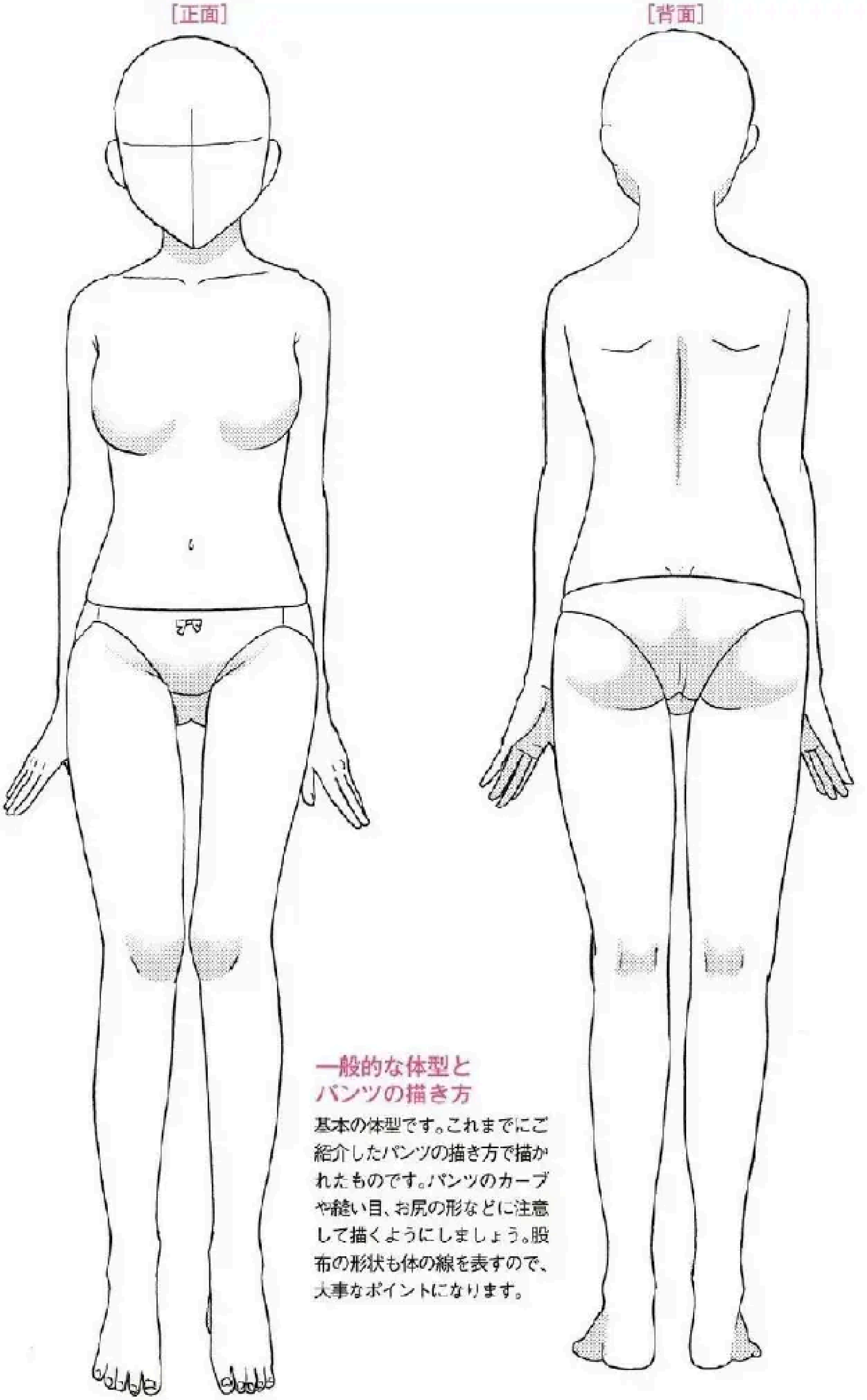
座った状態の人間のパンツを、正面から見た場合の構図です。パンツよりも足のラインが複雑になります。



体型によるパンツの描き分け

ここでは、はく人の体型によってパンツがどう変化するのか。
逆にパンツによってどう見えるかを解説していきます。

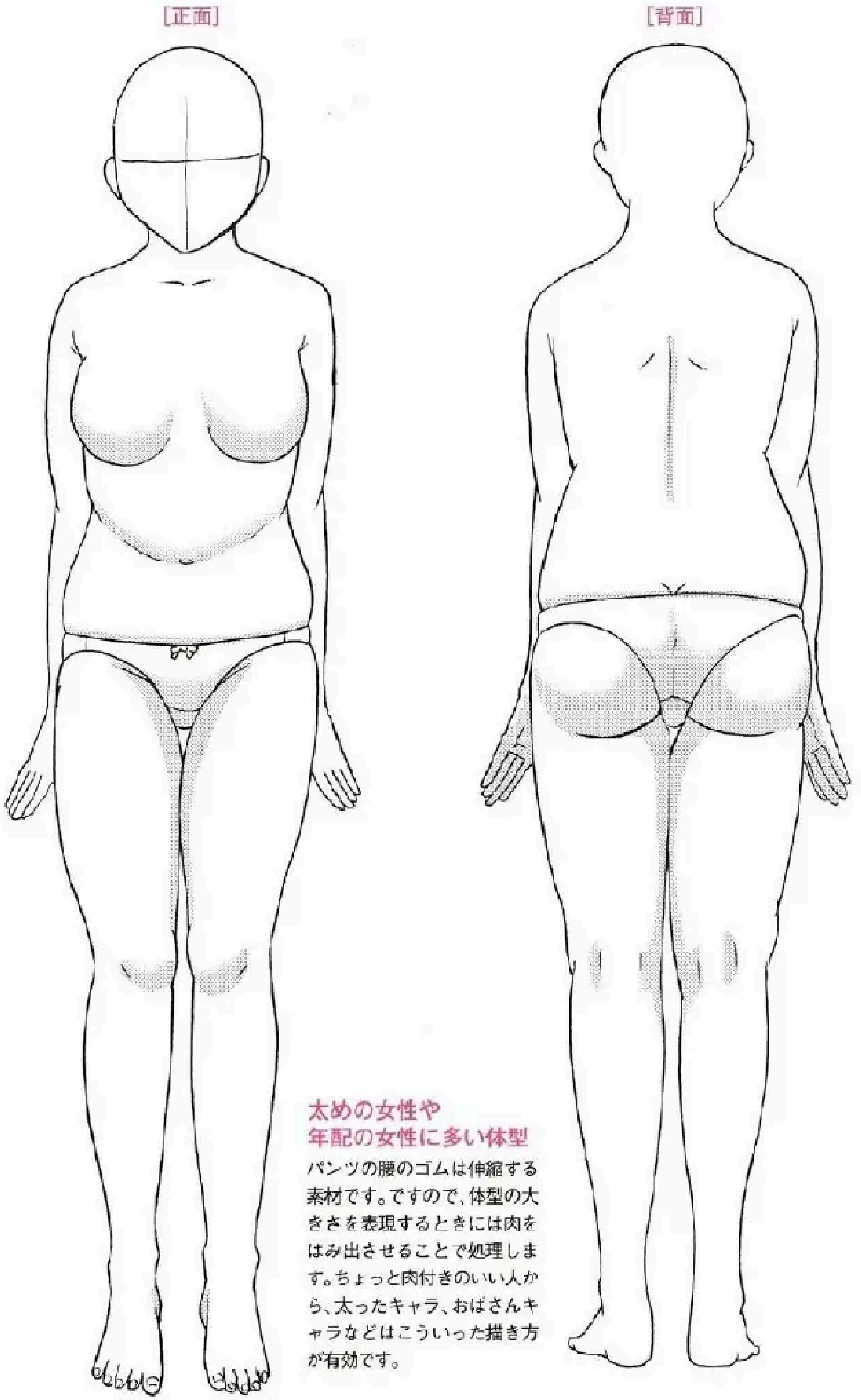
スタンダード



一般的な体型とパンツの描き方

基本の体型です。これまでにご紹介したパンツの描き方で描かれたものです。パンツのカーブや縫い目、お尻の形などに注意して描くようにしましょう。股布の形状も体の線を表すので、大事なポイントになります。

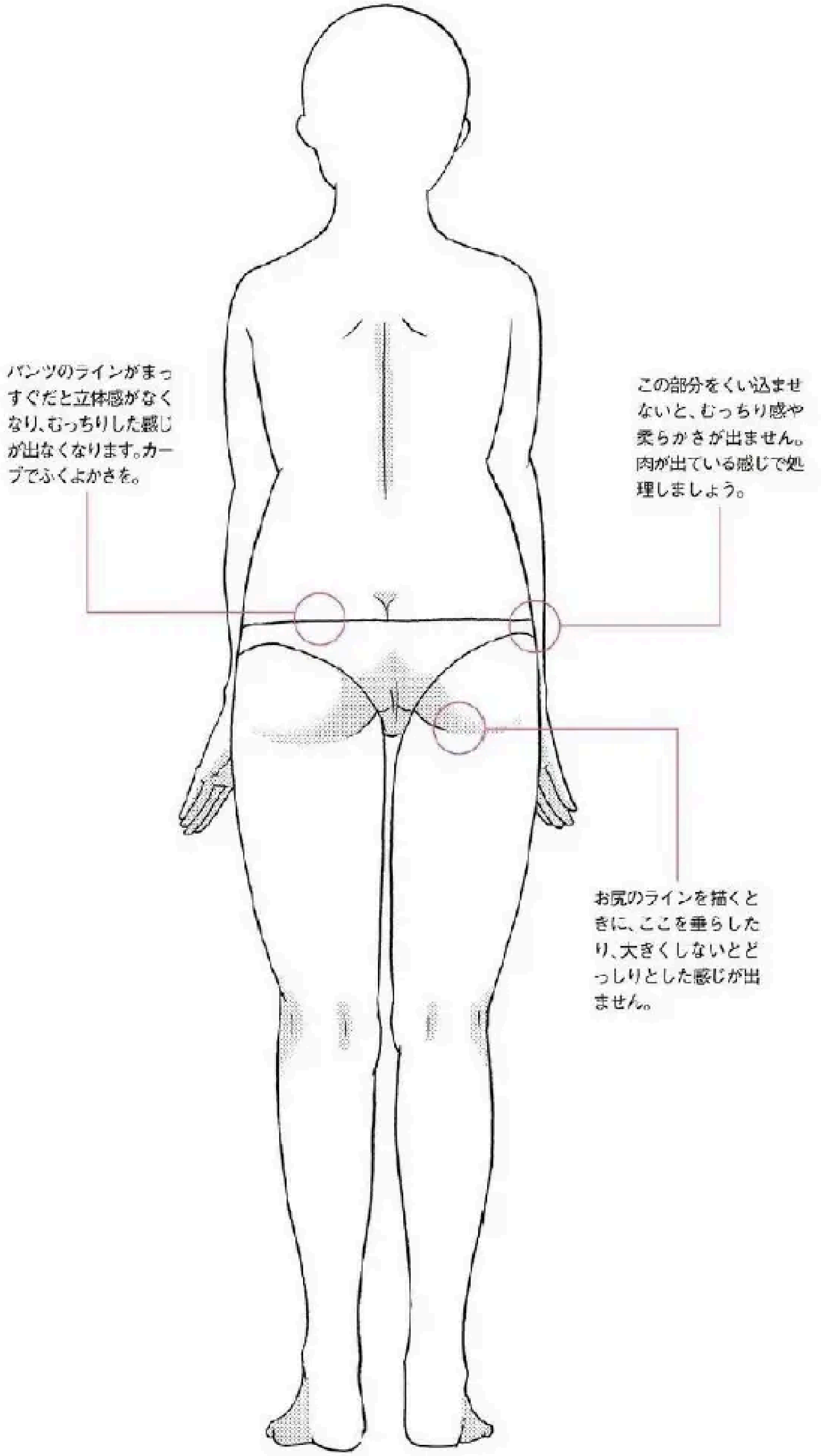
むっちり



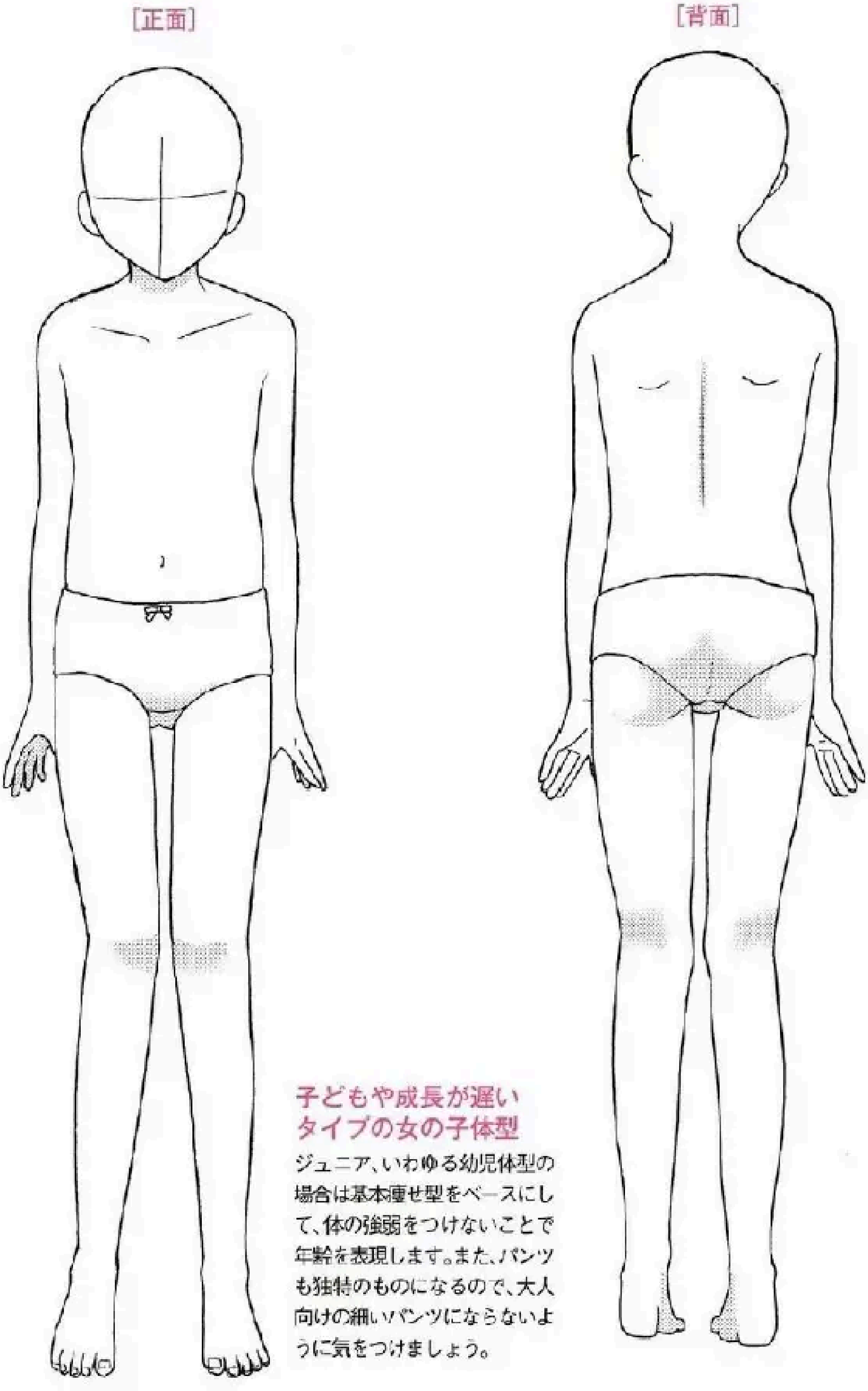
太めの女性や年配の女性に多い体型

パンツの腰のゴムは伸縮する素材です。ですので、体型の大きさを表現するときには肉をはみ出させることで処理します。ちょっと肉付きのいい人から、太ったキャラ、おばさんキャラなどはこういった描き方が有効です。

失敗例


パンツのラインがまっ
すぐだと立体感がなく
なり、むっちりした感じ
が出なくなります。カー
ブでふくよかさを。
この部分をくい込ませ
ないと、むっちり感や
柔らかさが出ません。
肉が出ている感じで処
理しましょう。
お尻のラインを描くと
きに、ここを垂らした
り、大きくしないとど
っしりとした感じが出
ません。

ジュニア



子どもや成長が遅いタイプの女の子体型

ジュニア、いわゆる幼児体型の場合は基本痩せ型をベースにして、体の強弱をつけないことで年齢を表現します。また、パンツも独特のものになるので、大人向けの細いパンツにならないように気をつけましょう。

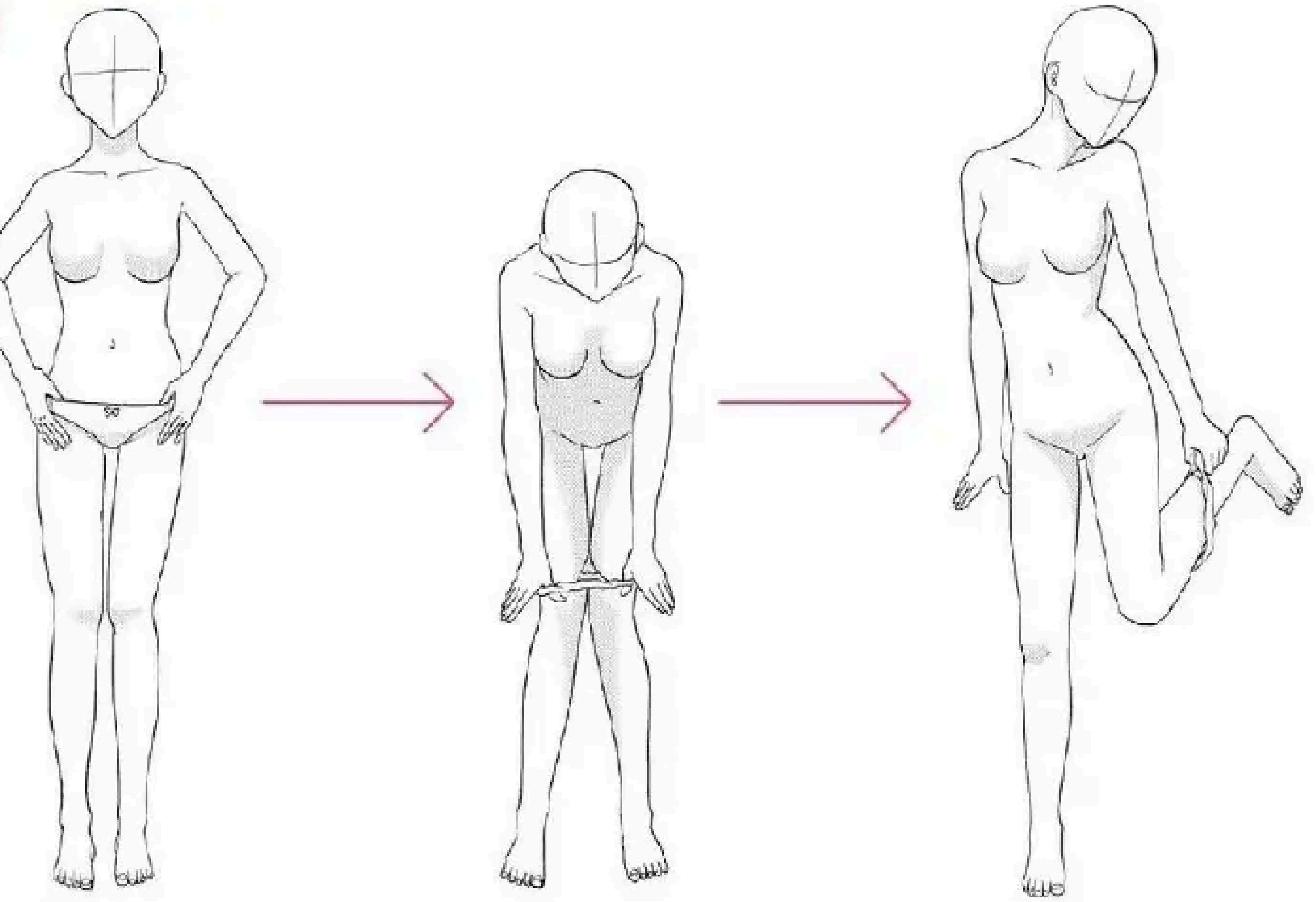
パンツの脱ぎ方

女性のパンツは伸縮性が高いので、独特の脱ぎ方があります。動作を描く際に気をつけて描くことでリアリティが増します。パンツだけでなく、体全体の動きにも気を遣いましょう。

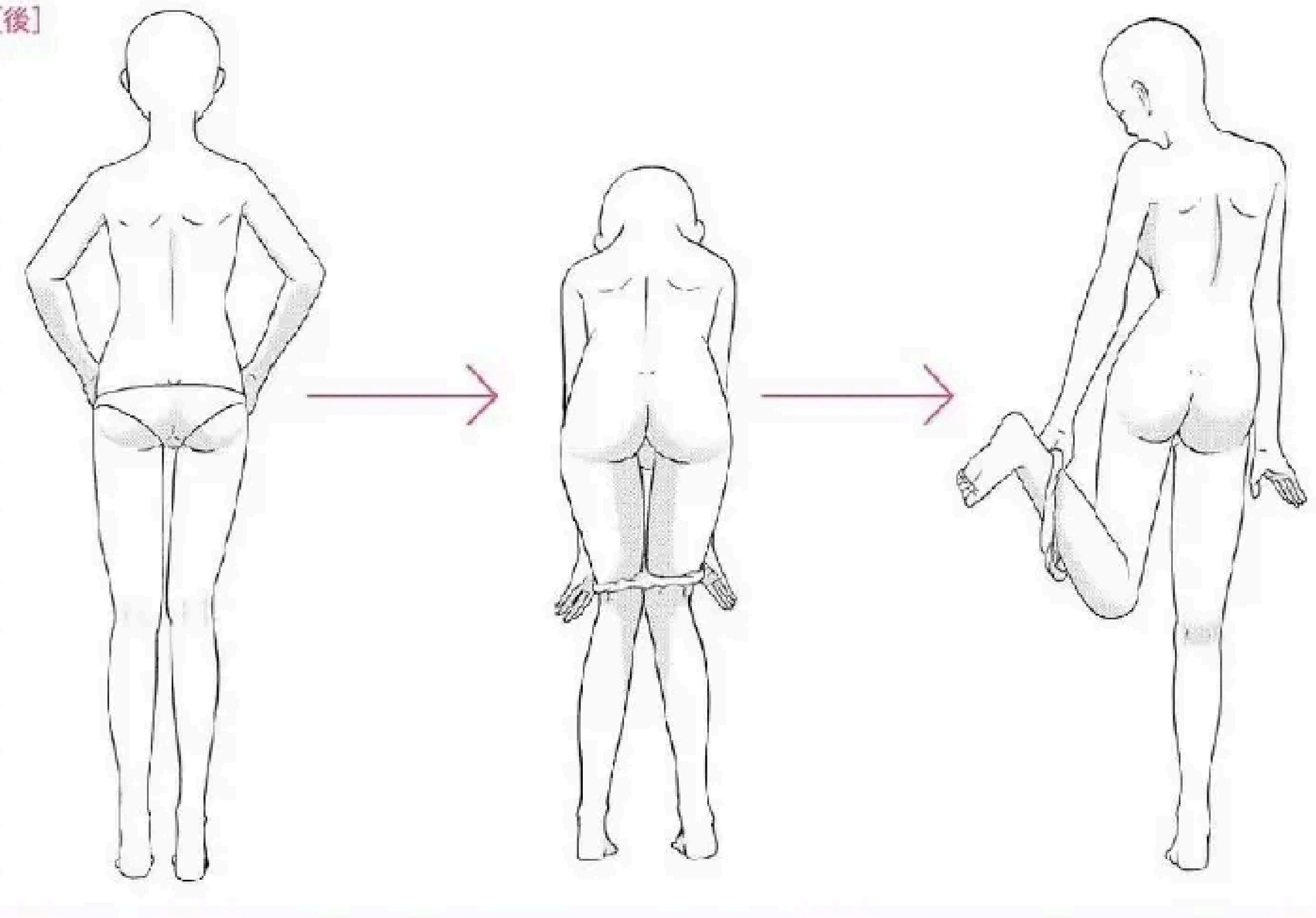
パンツを立ったまま脱ぐ

一度両手でひざ下までおろしてから、片足ずつ抜いていきます。

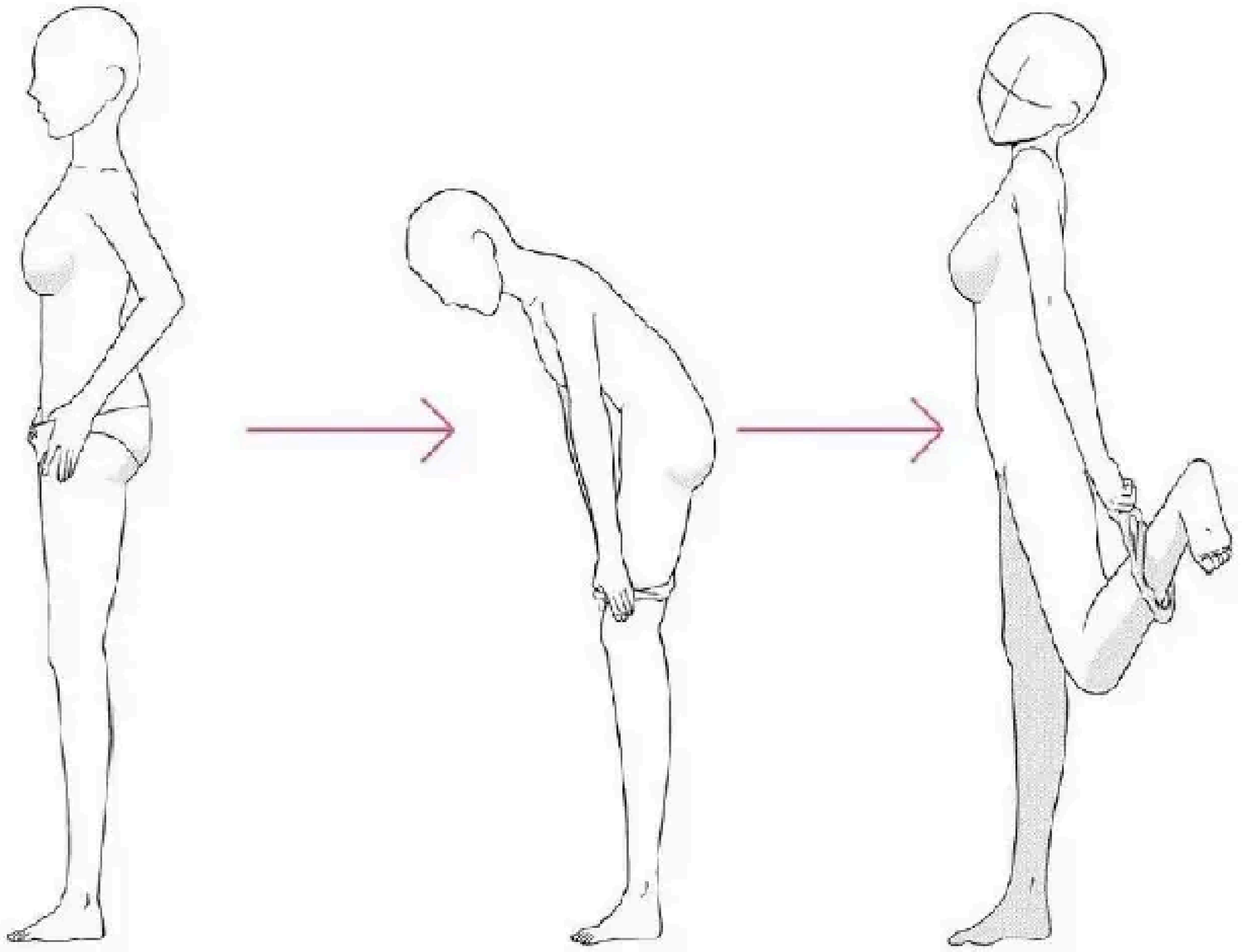
[前]



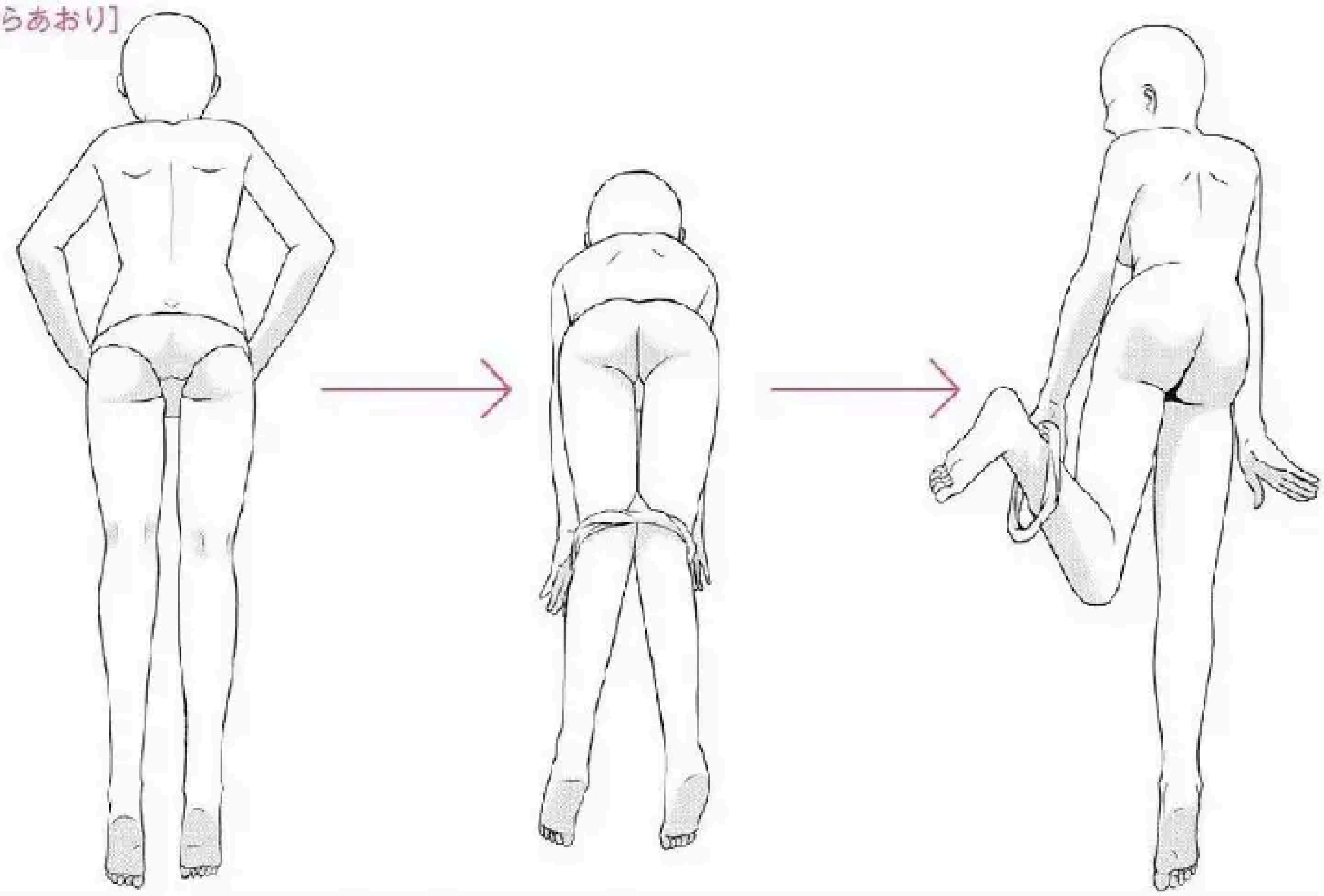
[後]



［横］



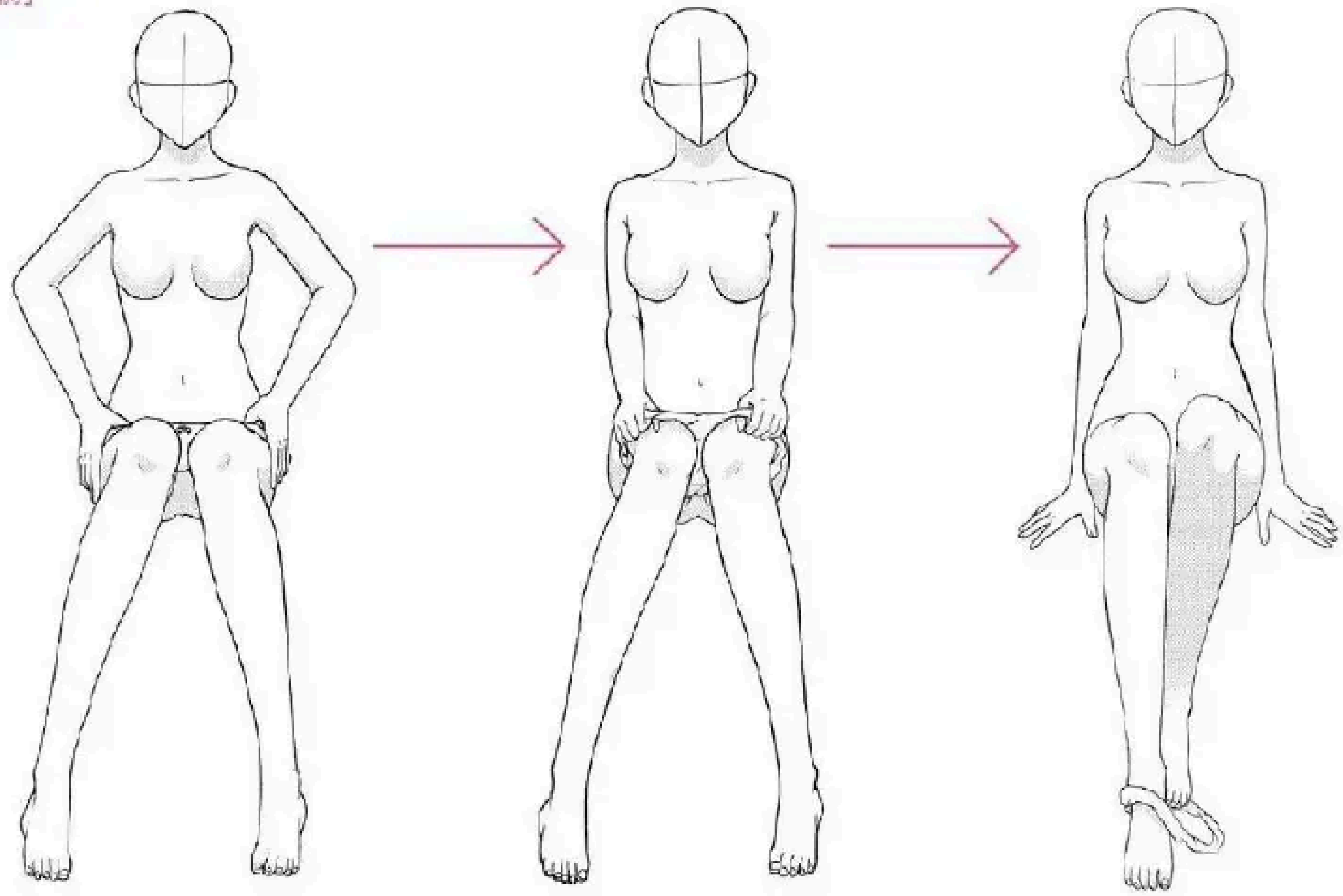
［下からあおり］



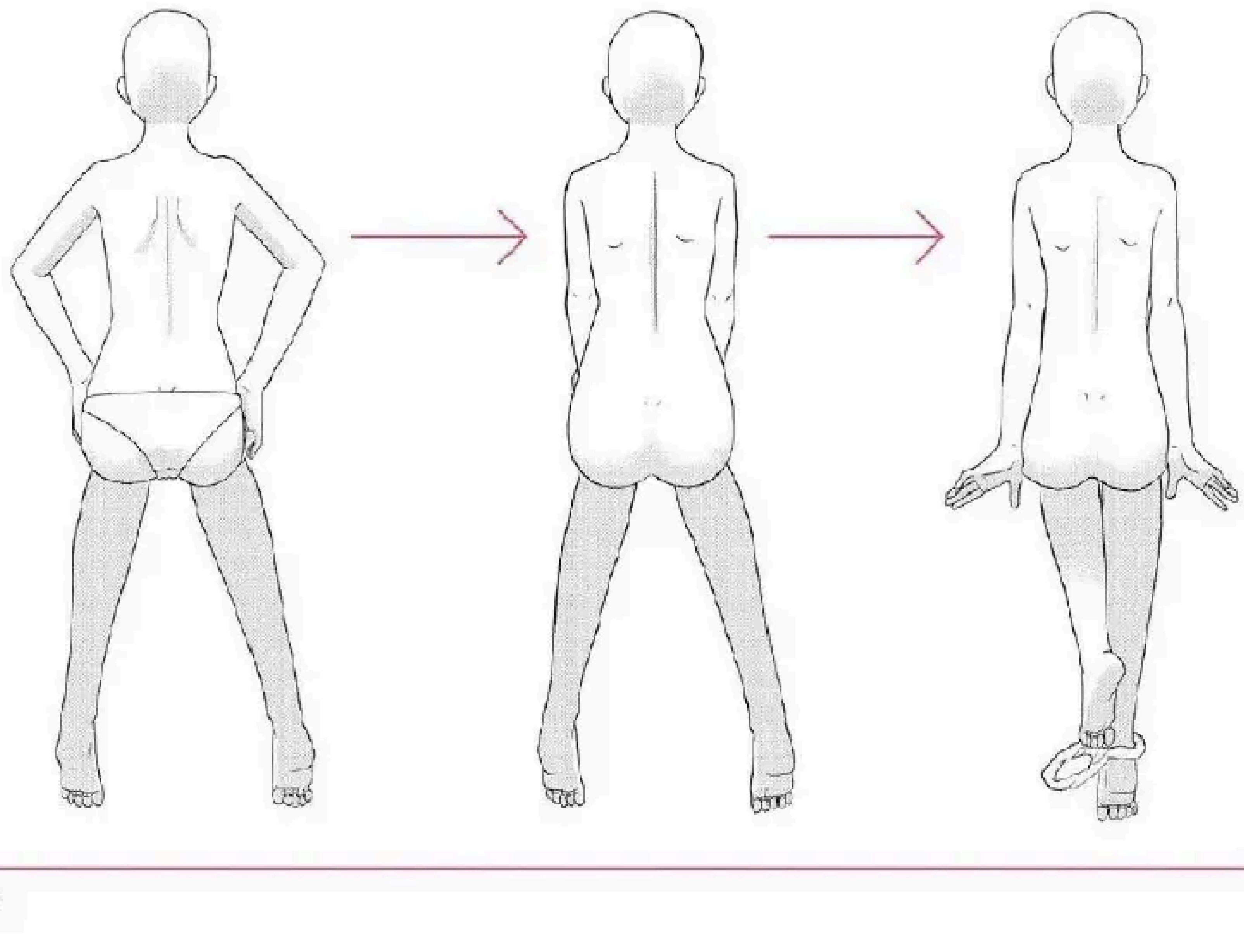
座ったままでパンツを脱ぐ

順番は立ったままと同様ですが、体の動きに注意しましょう。

［前］



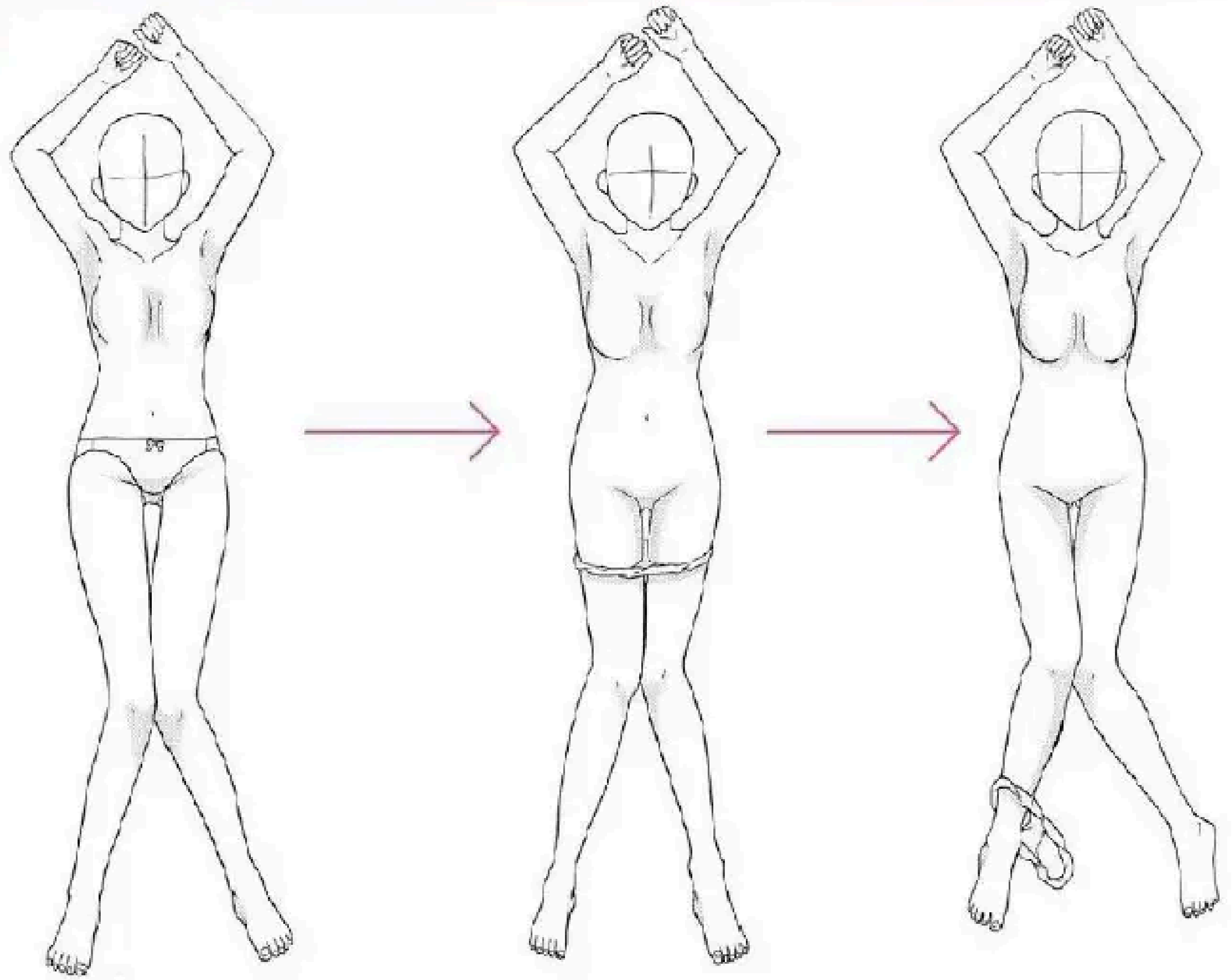
［後］



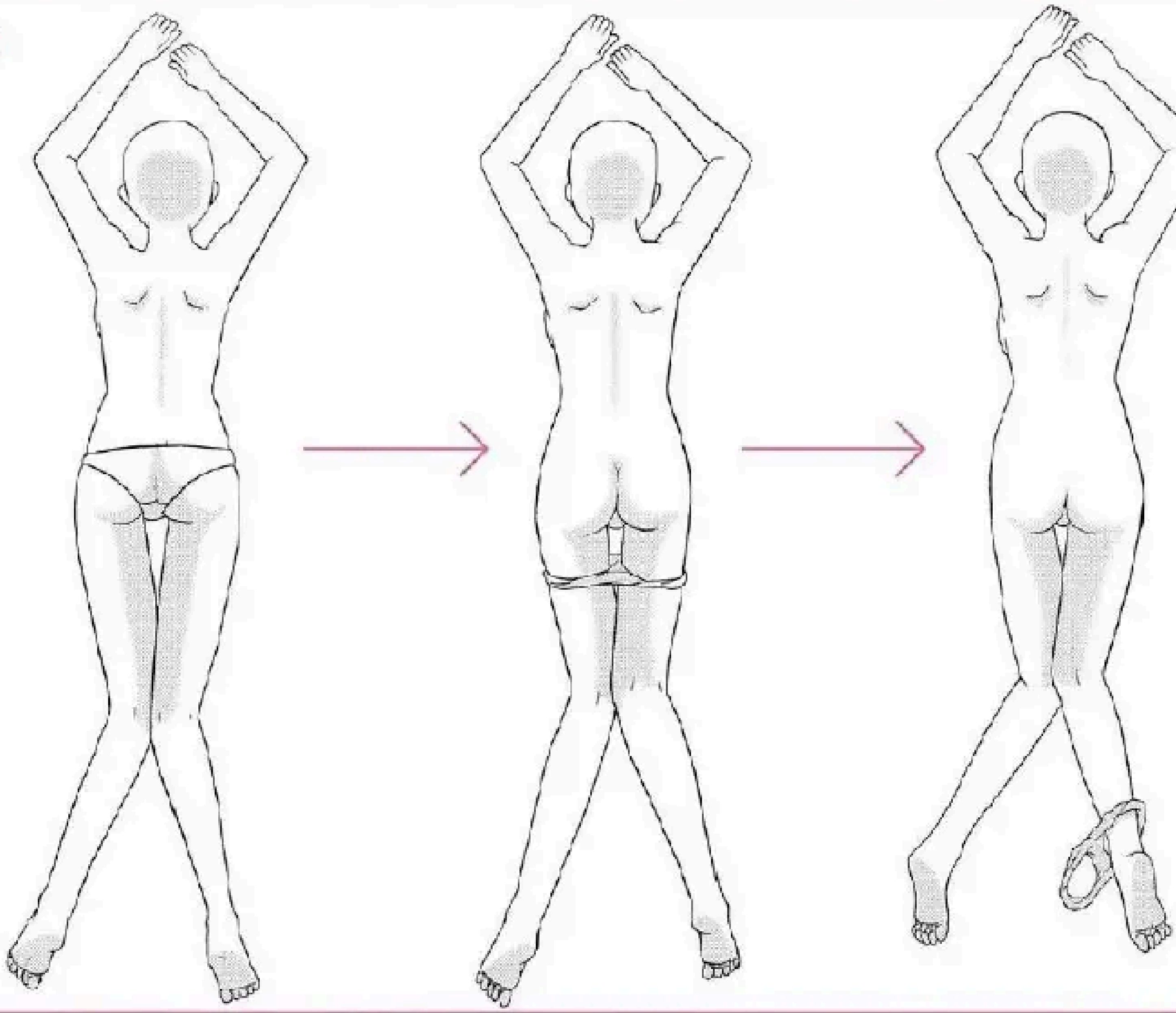
寝ている人のパンツを脱がす

手を縛られている人にも使える特殊シチュエーション。足が動きません。

[前]



[後]

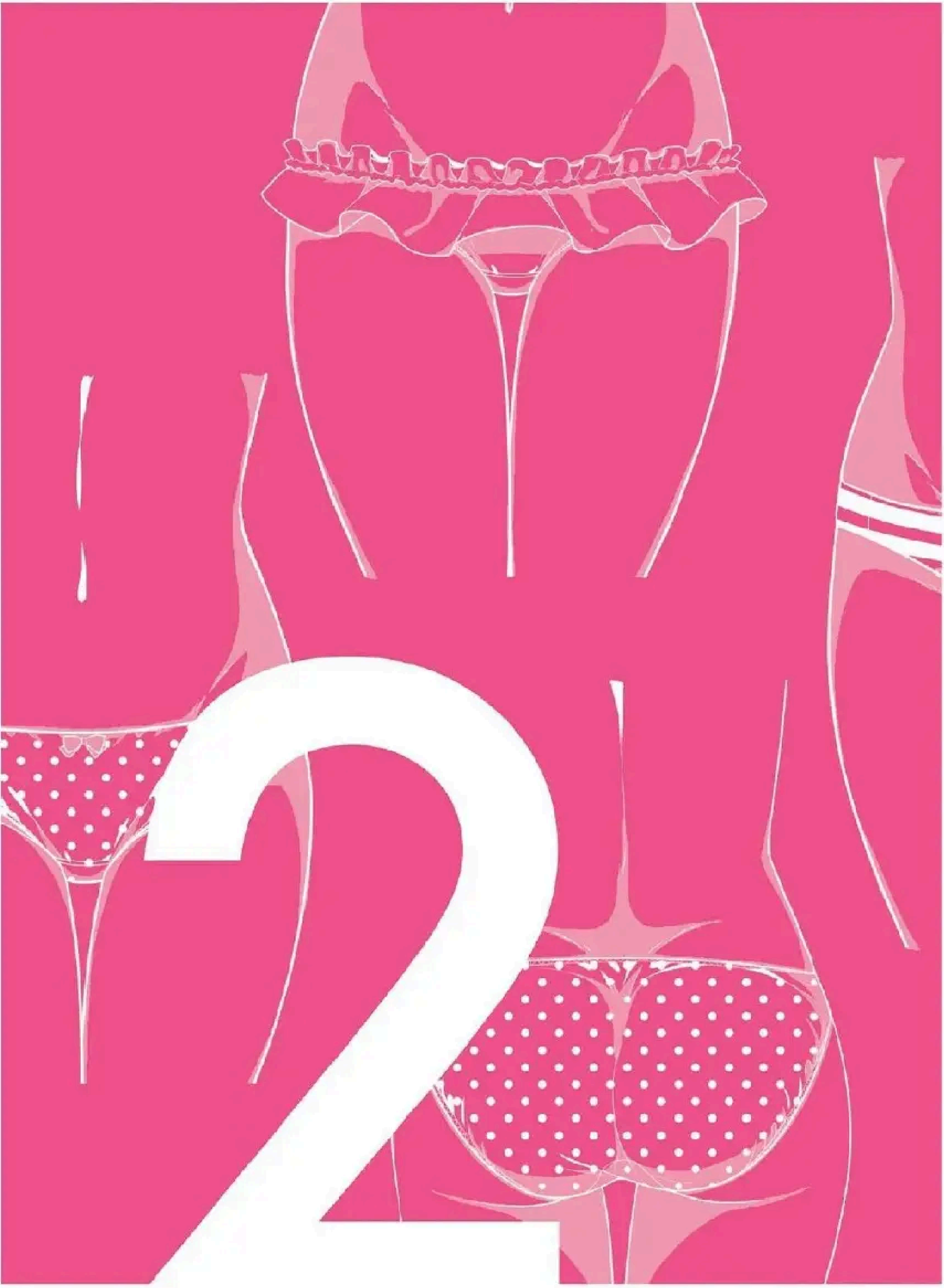


Part_2

パンツのしわとくい込み

パンツの構造と特徴を把握したら、今度は細かい部分に取りかかってみましょう。くい込み部分やしわの部分はパンツを描くうえでもリアリティにかかわる重要な部分です。また、これらはパンツにキャラクターを与え、はいている人物を表す重要なポイントでもあります。しっかり把握して多彩なパンツを描き分けられるようになりましょう。

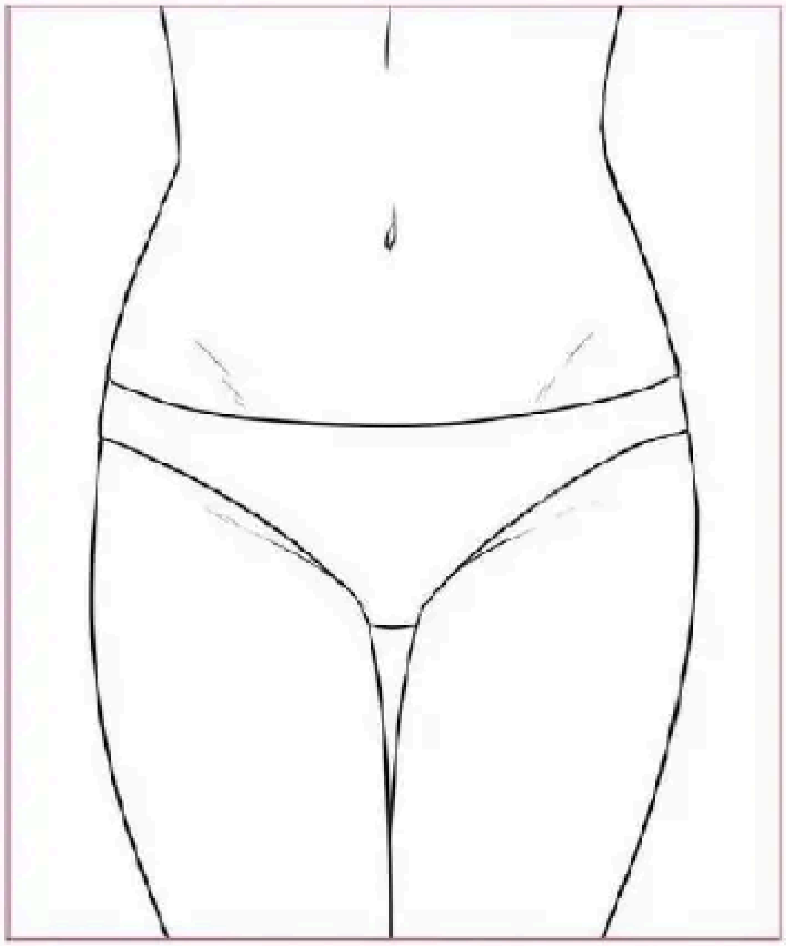



2

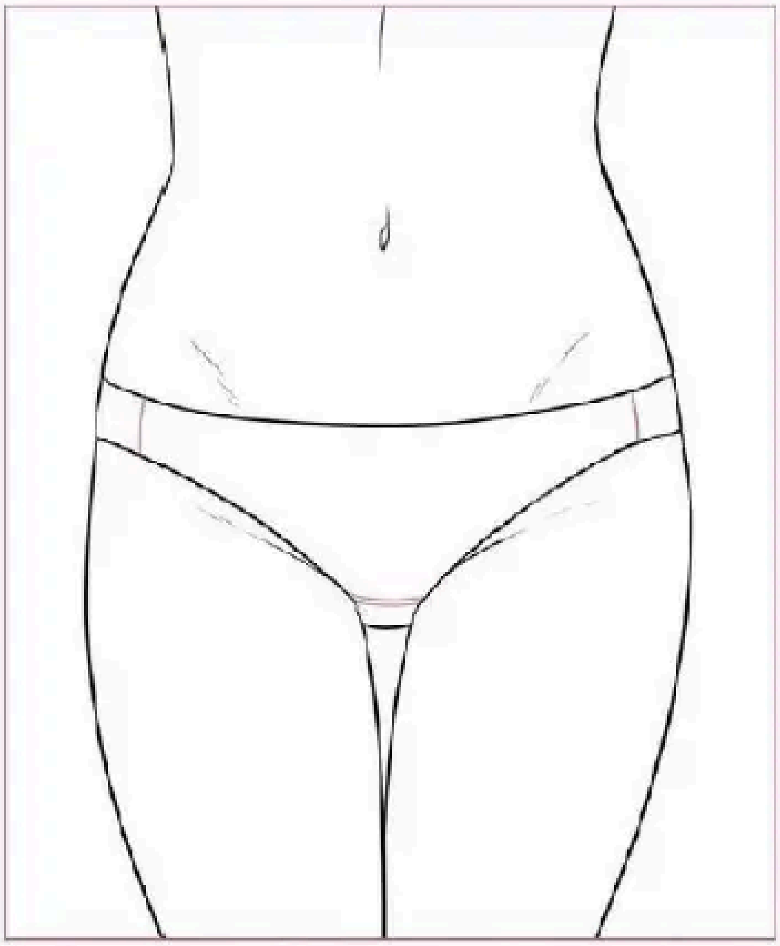
パンツのしわの描き方

ここでは具体的なしわの描き方を順を追って説明していきましょう。パンツを細かく描いていく過程で、体格に合わせてしわを追加していきます。画風などによっても変わってきますので、適宜調整しましょう。

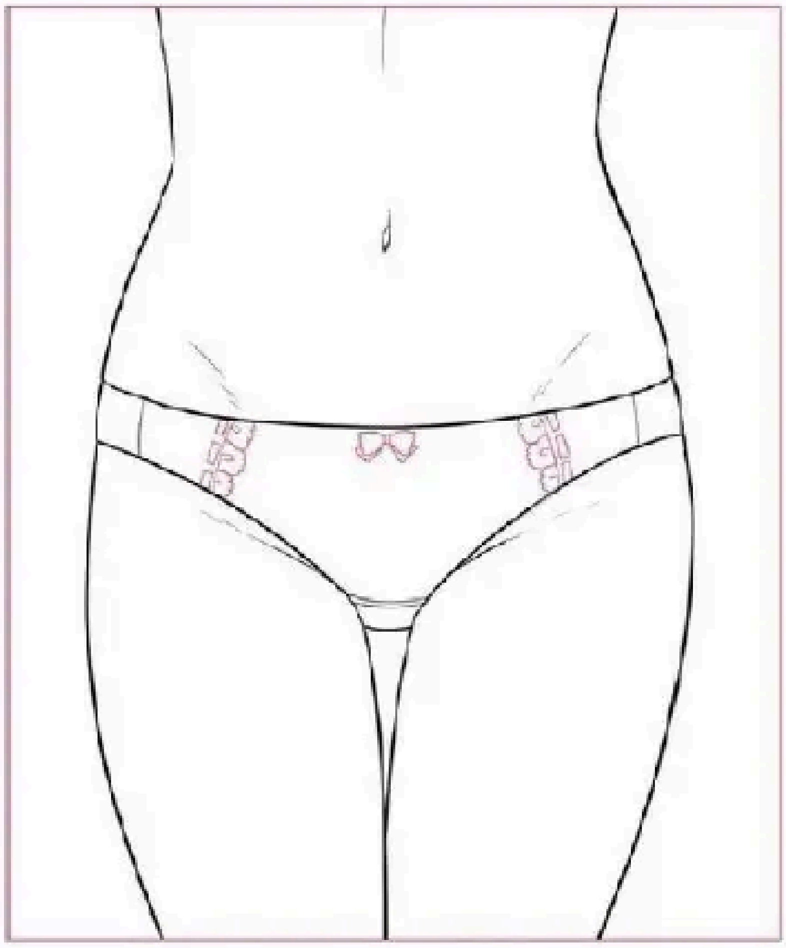
しわ少な目タイプ　【正面】



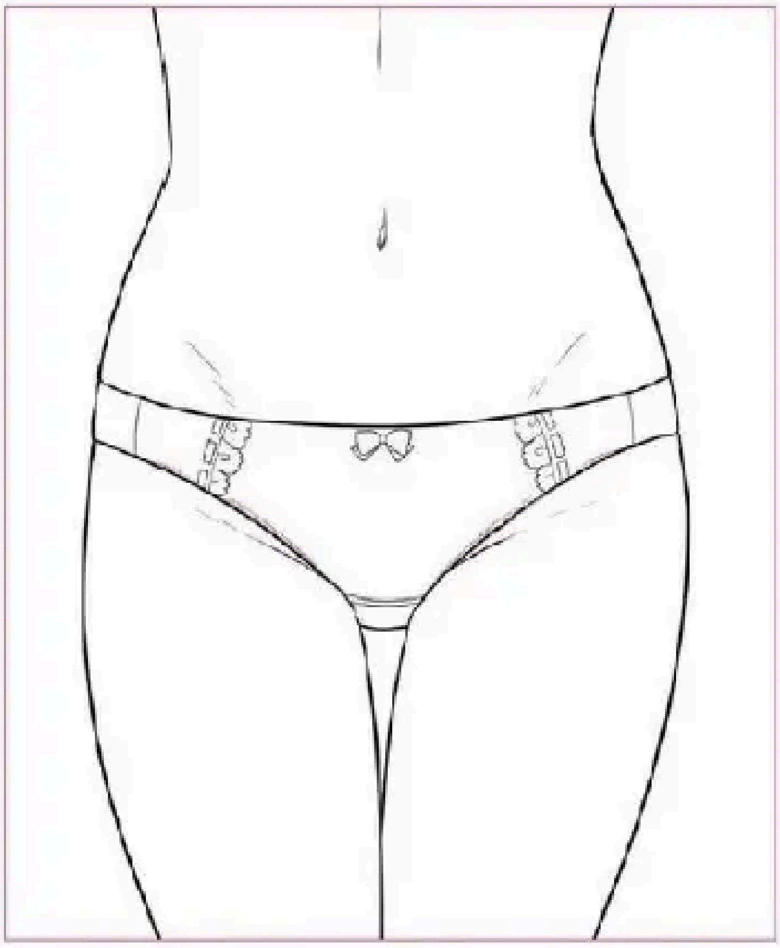
1　まずパンツの全体のシルエットを描きます。前項を参考にして、キャラの体格に合ったシルエットにします。



2　次にクロッチ（股布）と横の縫い目の部分を加えます。縫い目の線も体格によって変化するので注意しましょう。



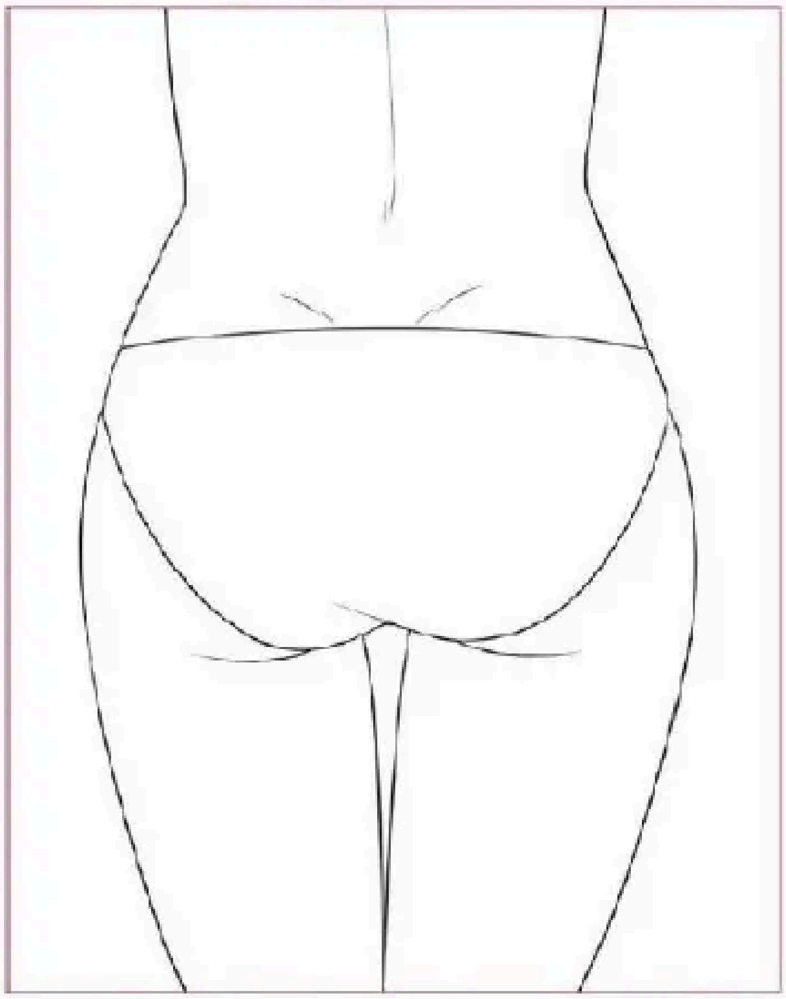
3　形ができたところで、リボンやレースなど飾りがあるタイプならそれを描き加えていきます。



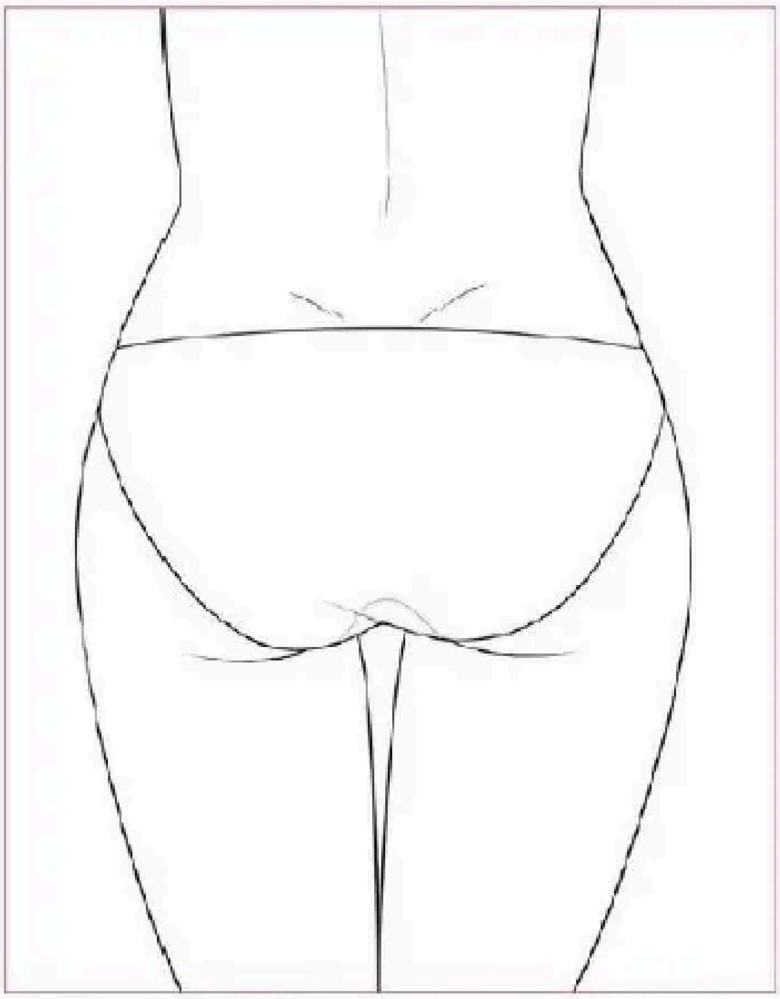
4　立体感をつけていくため、主に股の下線部分などに厚みを出す線をつけていきます。これで全体は完成です。

パンツのしわの描き方

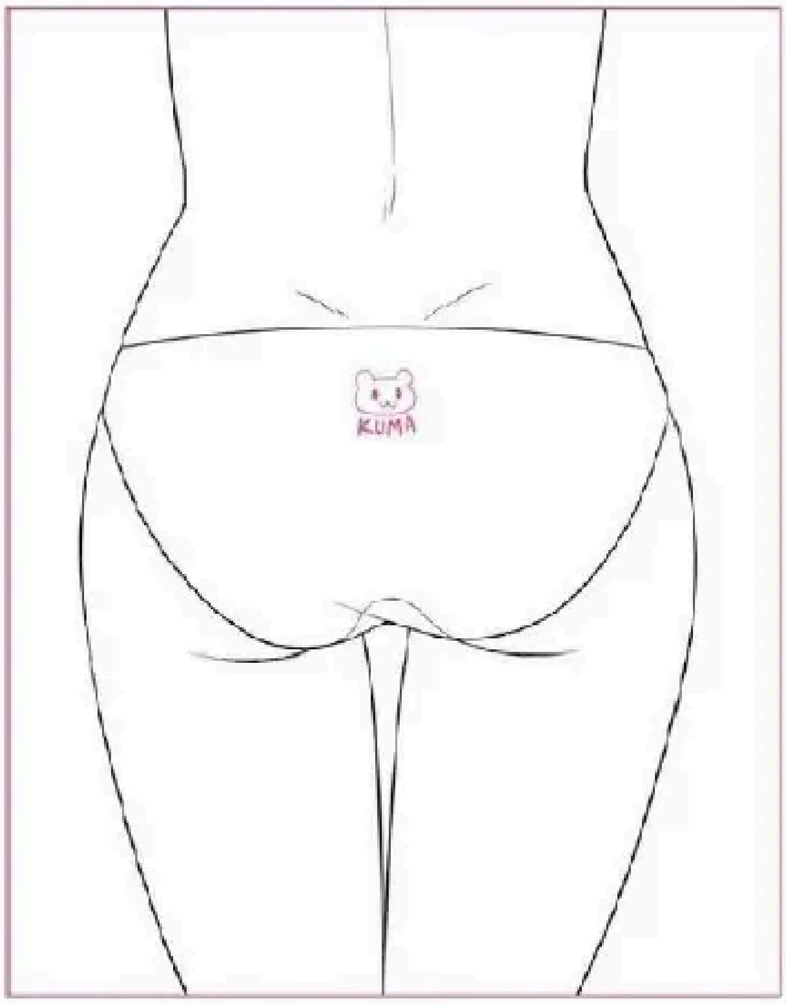
しわ少な目タイプ 【背面】



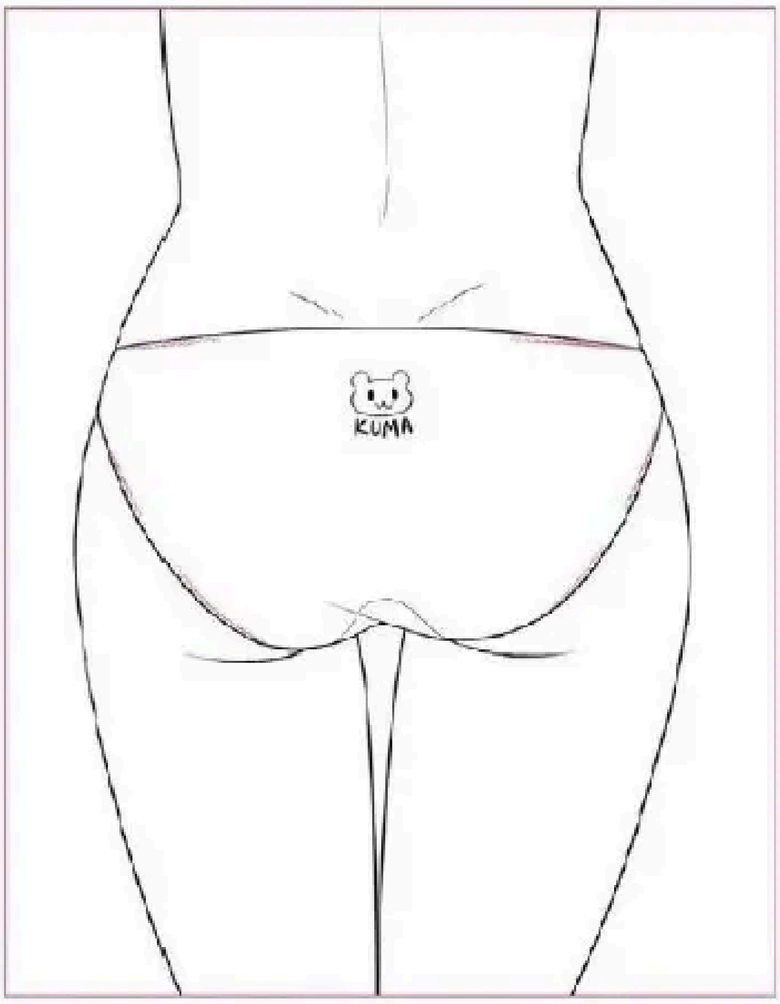
1 シルエットを描きます。お尻側なのでボリュームと丸みをしっかりつけるようにして、正面との差を出します。



2 クロッチ（股布）の背面部を描きます。正面と違って曲線を描くようになっているので注意しましょう。

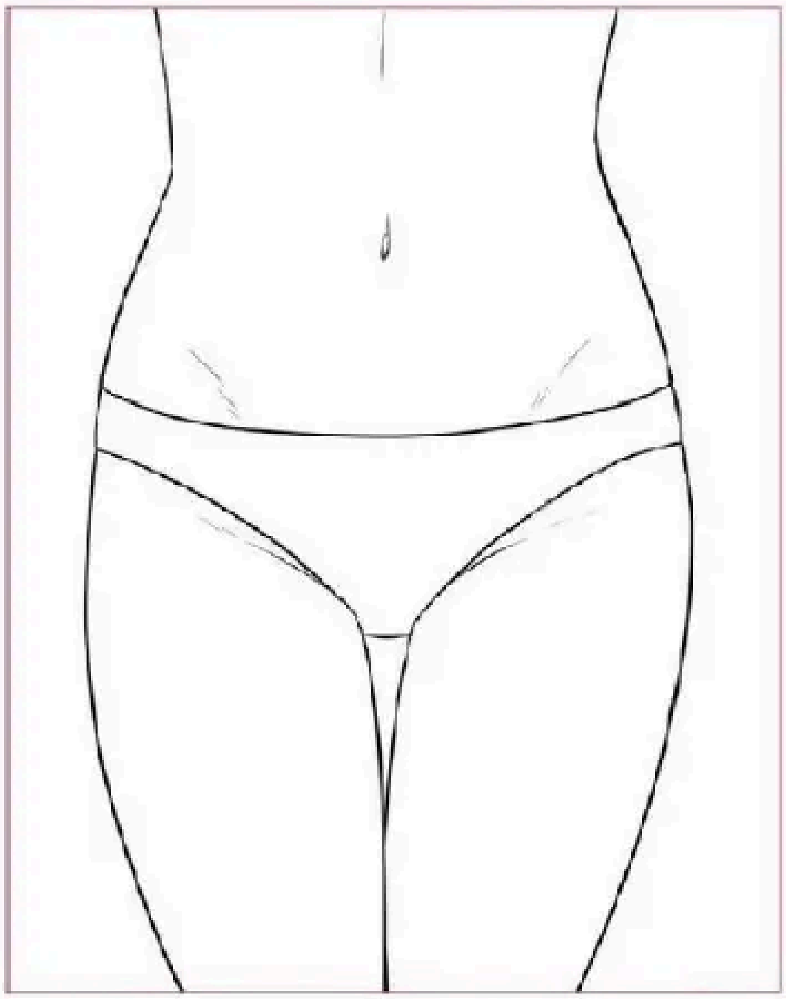


3 バックプリントがあれば描きます。子どもっぽい、可愛いパンツなどを表現するときにつけると個性が出ます。

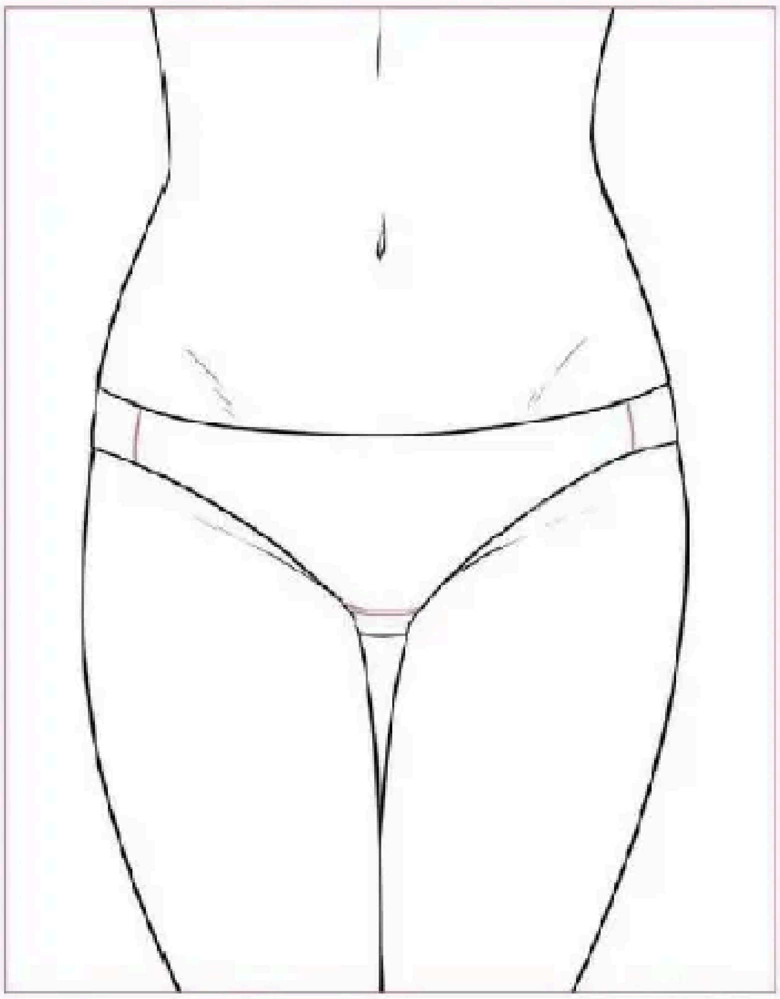


4 輪郭の主線を、厚みを出すようにつけます。パンツの布の強度の強い部分ですから、しっかり目に。

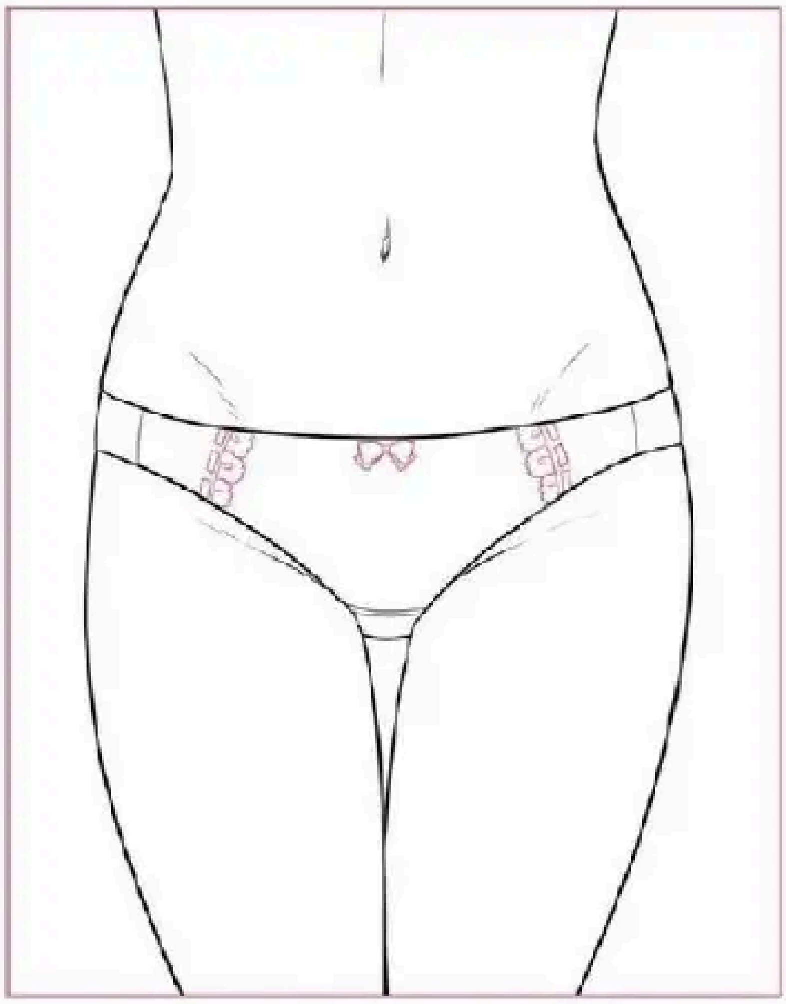
しわ多めタイプ 【正面】



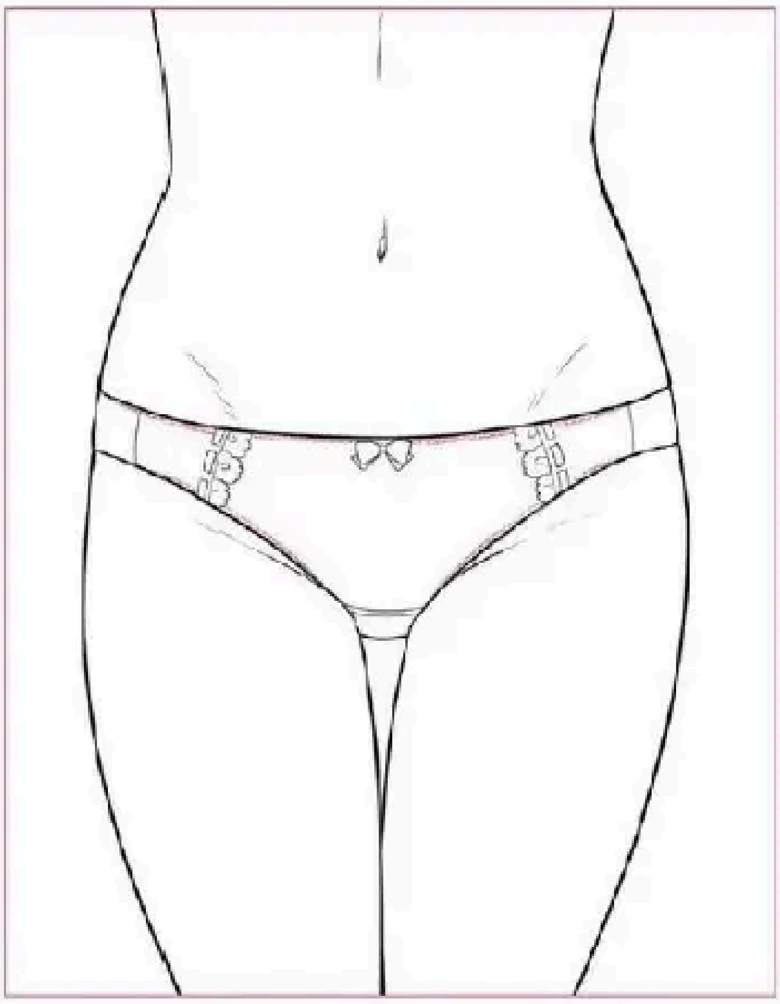
1 最初にシルエットを描きます。これは他のパンツと変わりません。キャライメージに合ったパンツにしましょう。



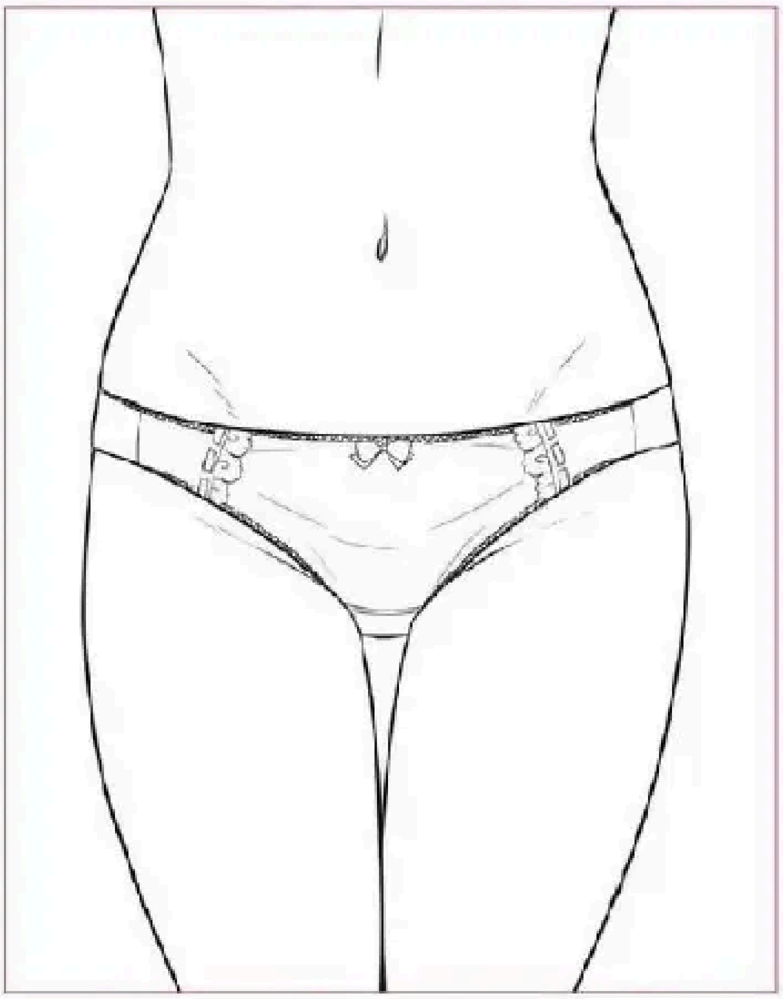
2 クロッチ(股布)と横の縫製部分を描きます。直線にならないように注意しましょう。



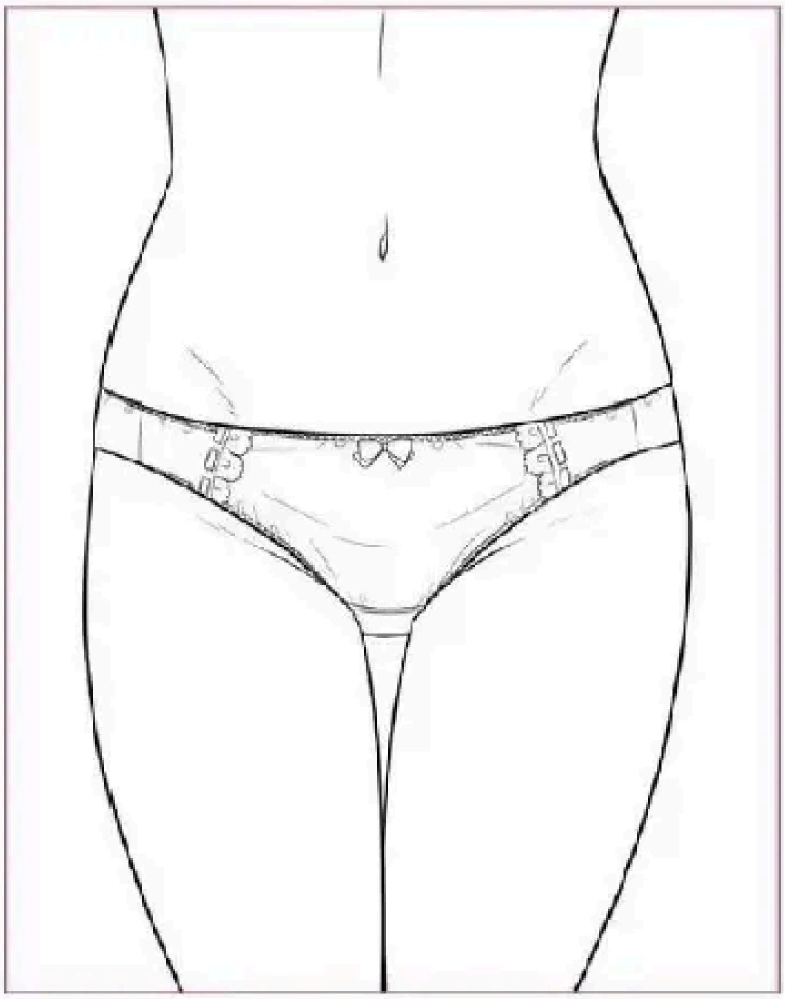
3 リボンやレース飾りなどを描きます。リボンは立体物なので左右非対称になっても可です。



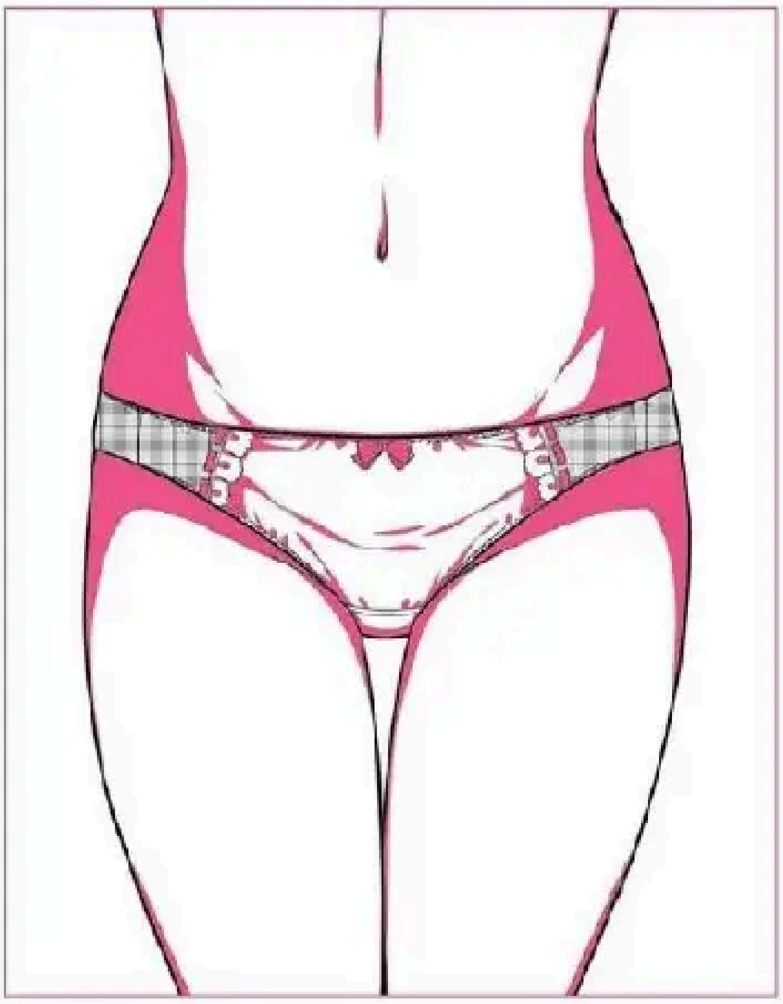
4 厚みを出す線を入れます。パンツのメインのゴム部分です。これがないと立体感が出ません。



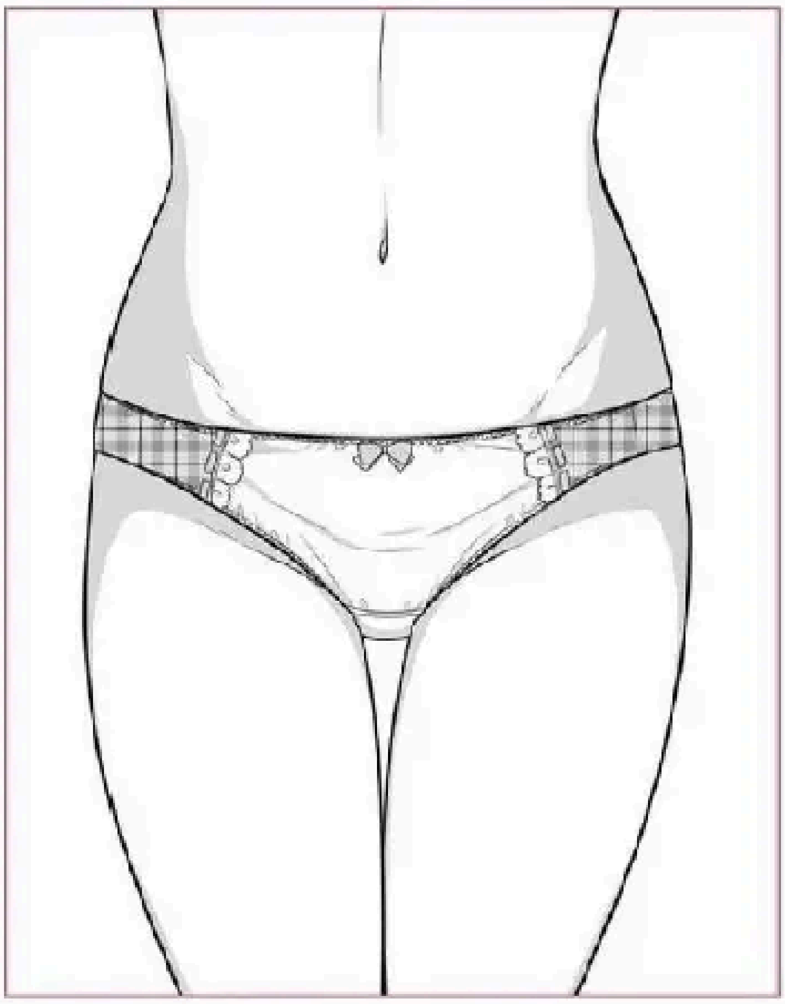
5 いよいよしわを描き入れます。パンツの形と体の線に合わせておおまかに描いていきます。



6 パンツのゴム部分にできるしわを描き加えます。しわ多めなので、この部分は特にしっかりと描いていきましょう。



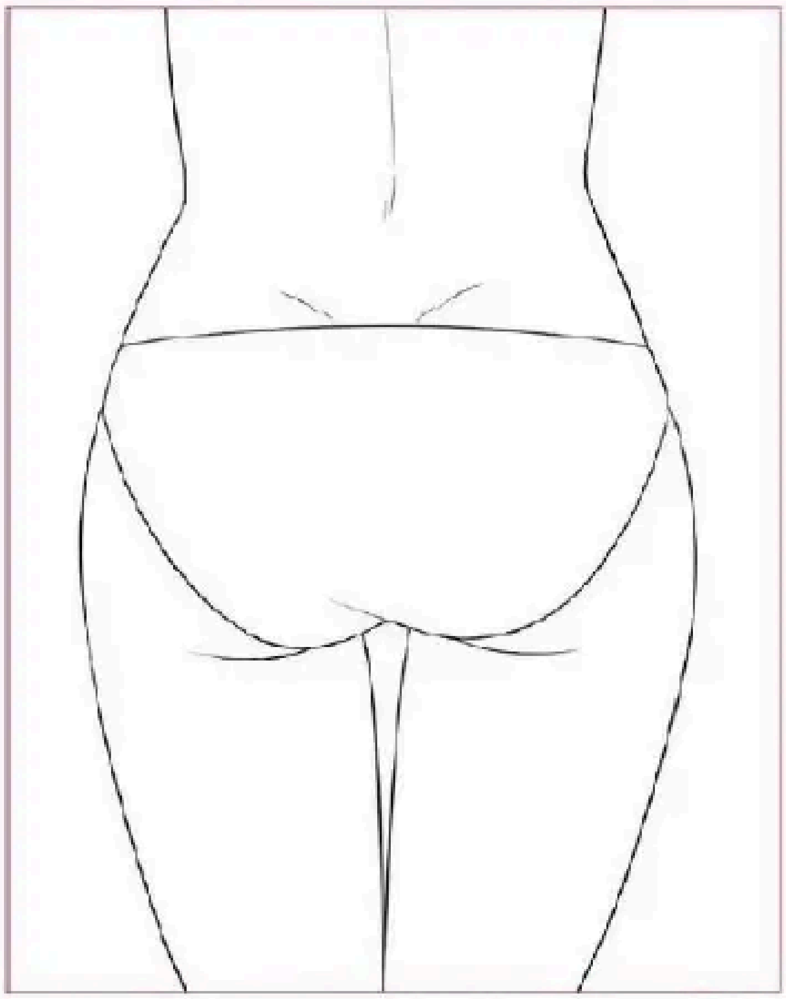
7 最後に色柄のパターンを描き加えます。パターン部分のしわは見えにくくなるので、注意しましょう。



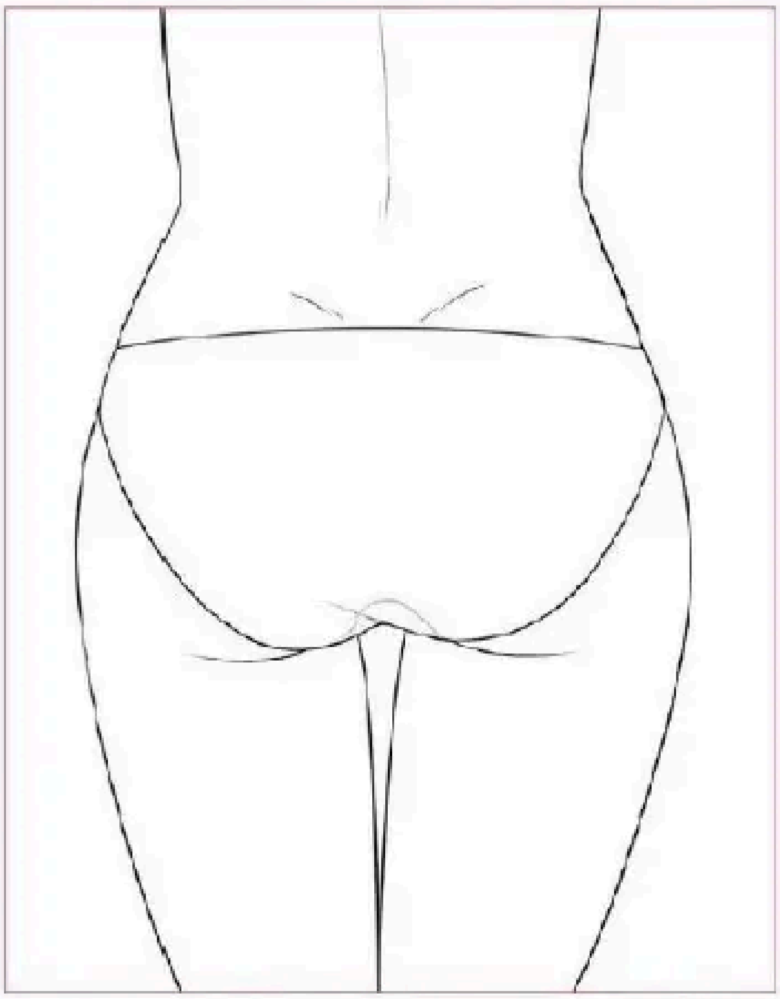
8 完成

パンツのしわの描き方

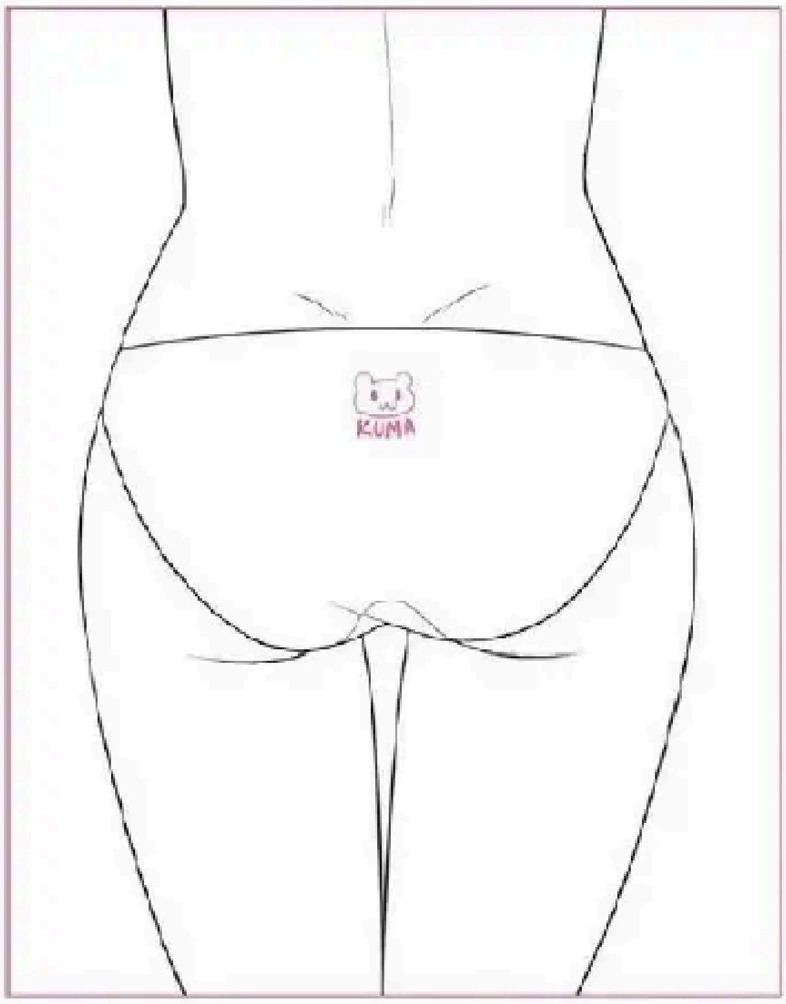
しわ多めタイプ 【背面】



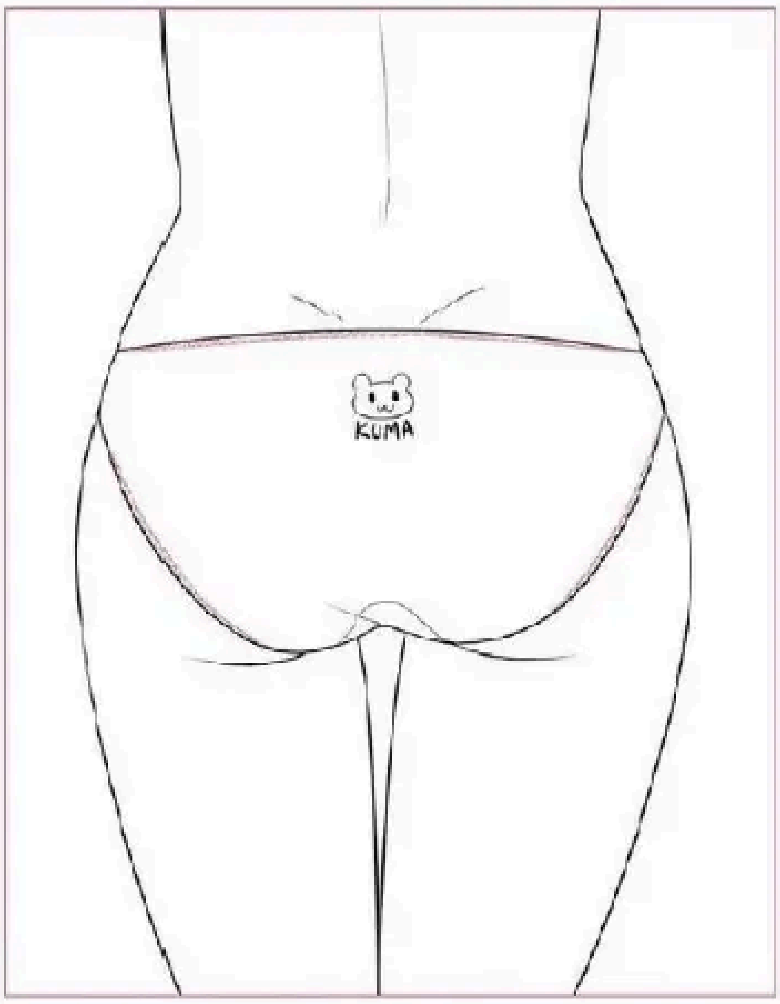
1 まずはシルエット。とにかくお尻側はボリュームと丸みが大事。お尻が完全に平坦ということはありません。



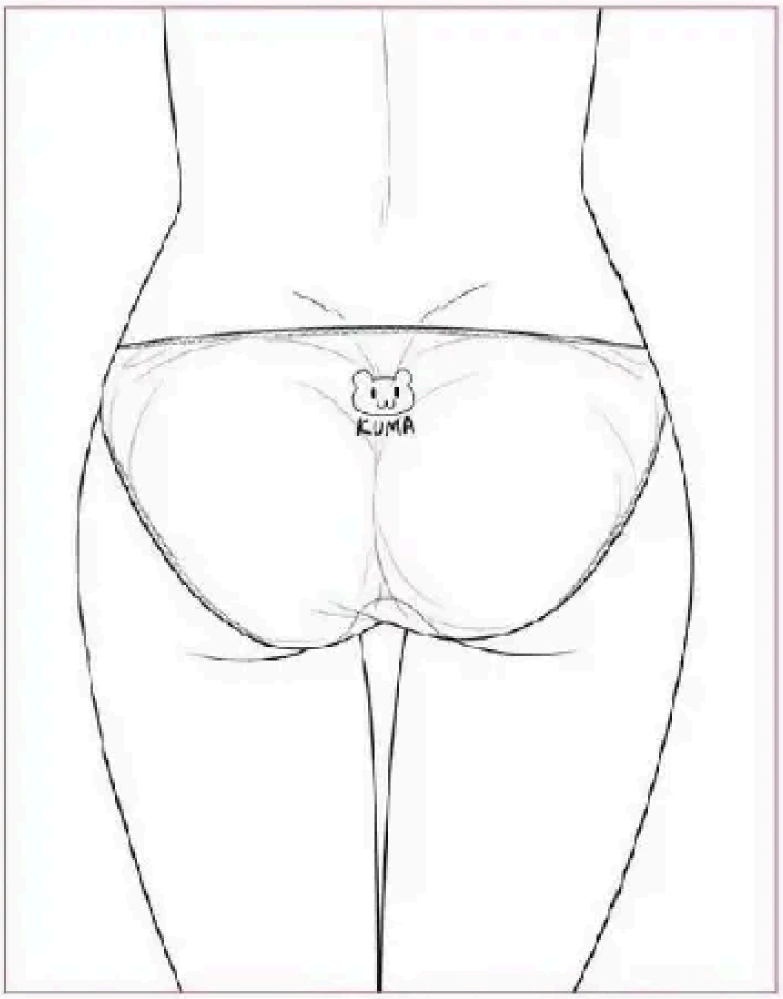
2 クロッチ(股布)の背面部は正面と違って布が曲がっています。したがって、曲線になるので注意しましょう。



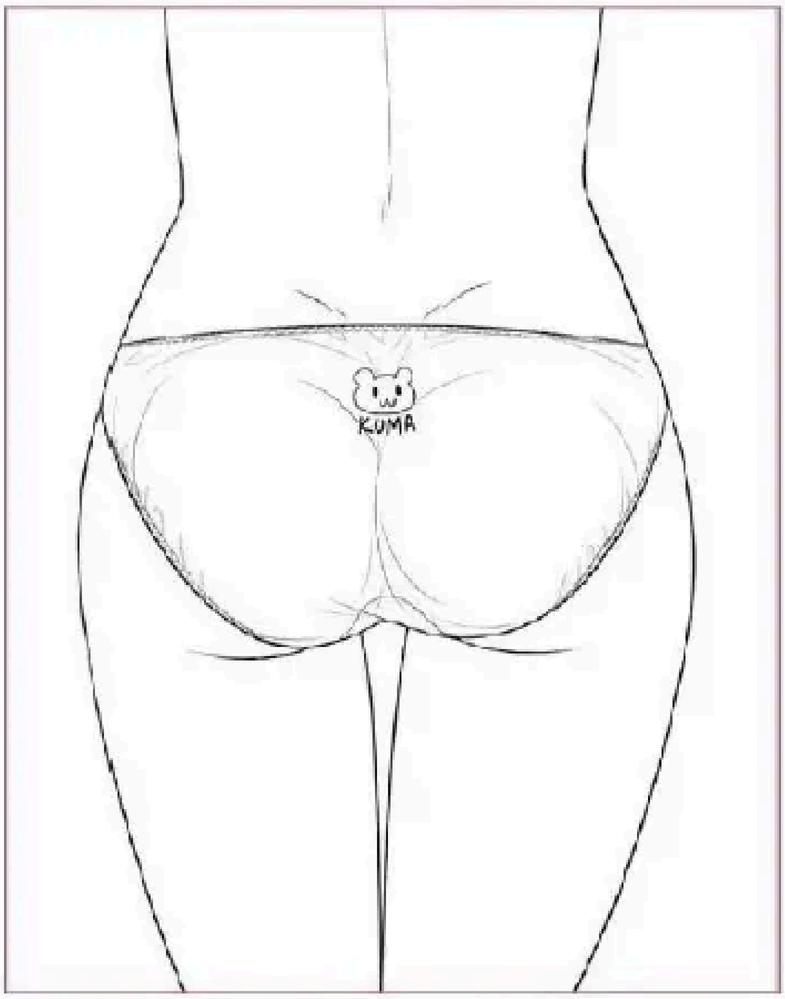
3 バックプリントを描きます。プリント面積は大きいものもあるので、いろいろなパンツ画像などを参考に。



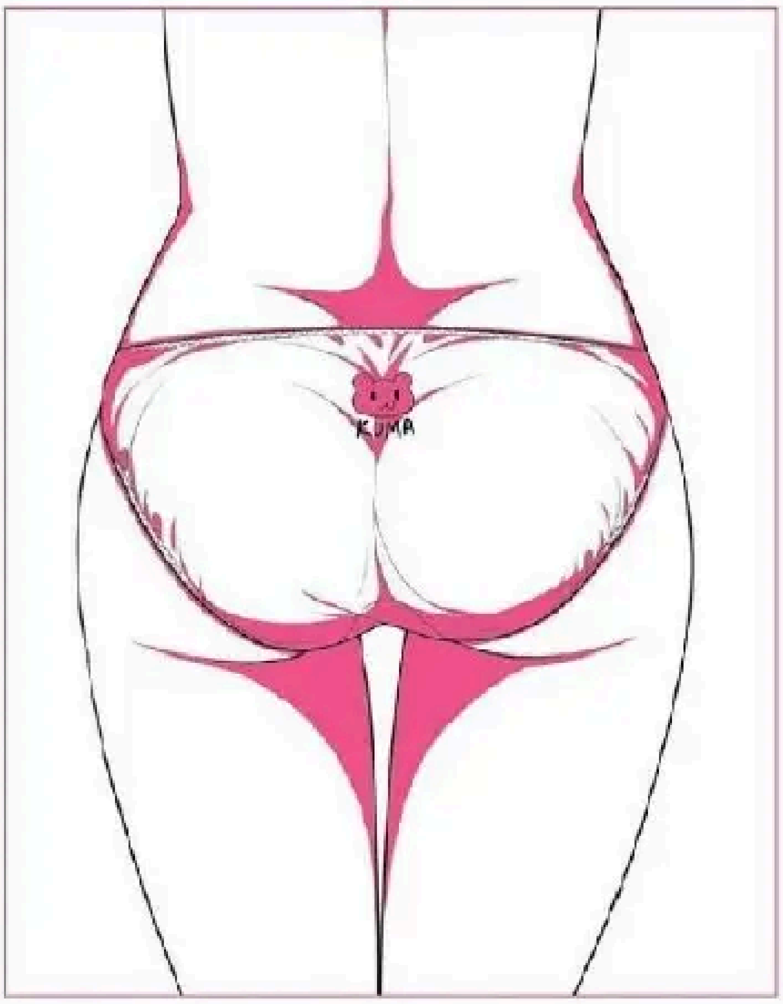
4 輪郭の厚みを出します。お尻の部分なので、少し厚めにつけたほうがボリューム感が出ます。



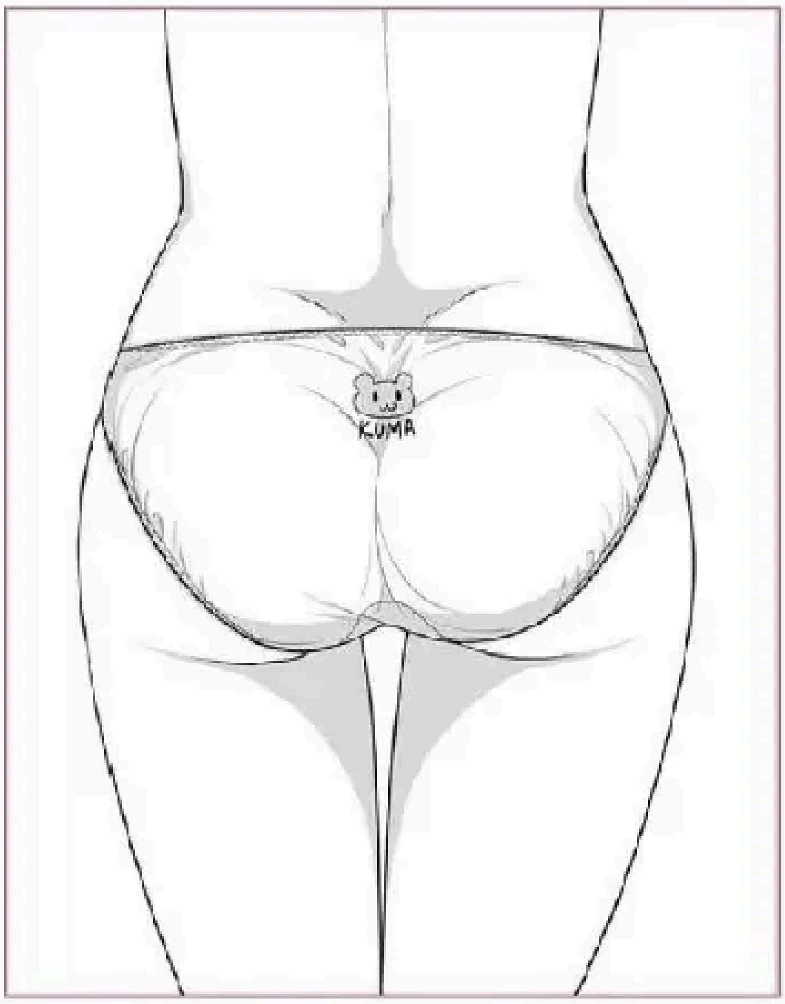
5 立体に沿って大まかなしわを入れていきます。お尻の形でしわができるイメージで描いていきましょう。



6 ゴム部分のしわを描きます。さっき描いた大まかなしわと干渉する部分に気をつけて描きましょう。



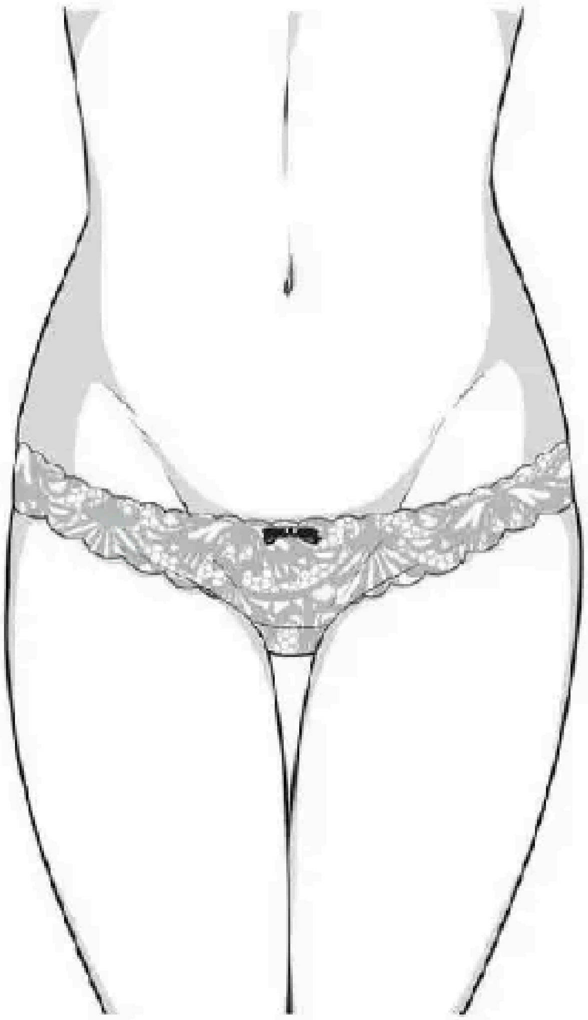
7 最後に色柄を入れます。背面はしわも大きいので、柄部分の変形に注意して入れていきましょう。

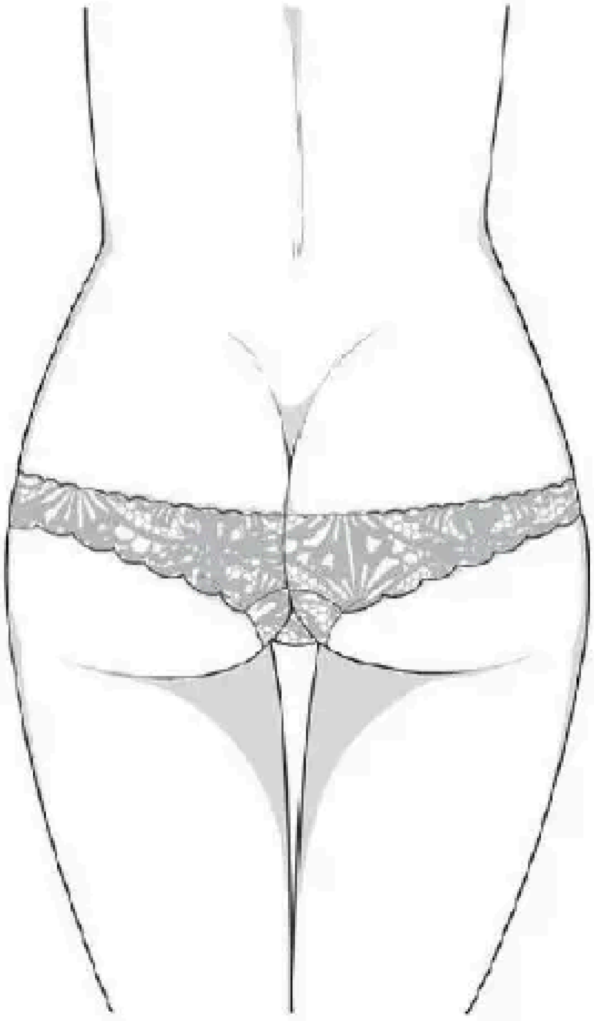


8 完成

その他　パンツのしわの入り方

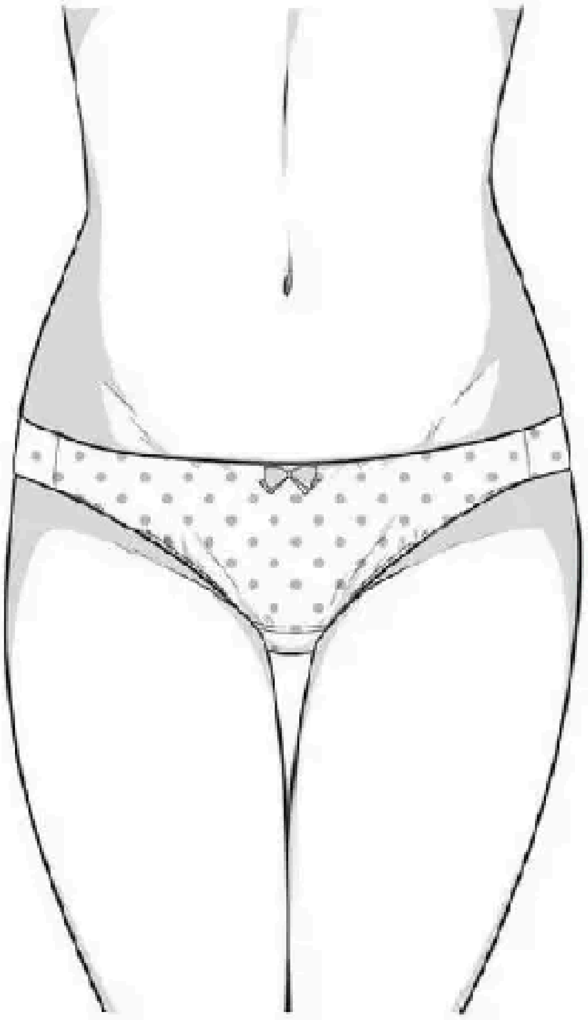
［正面］　［背面］

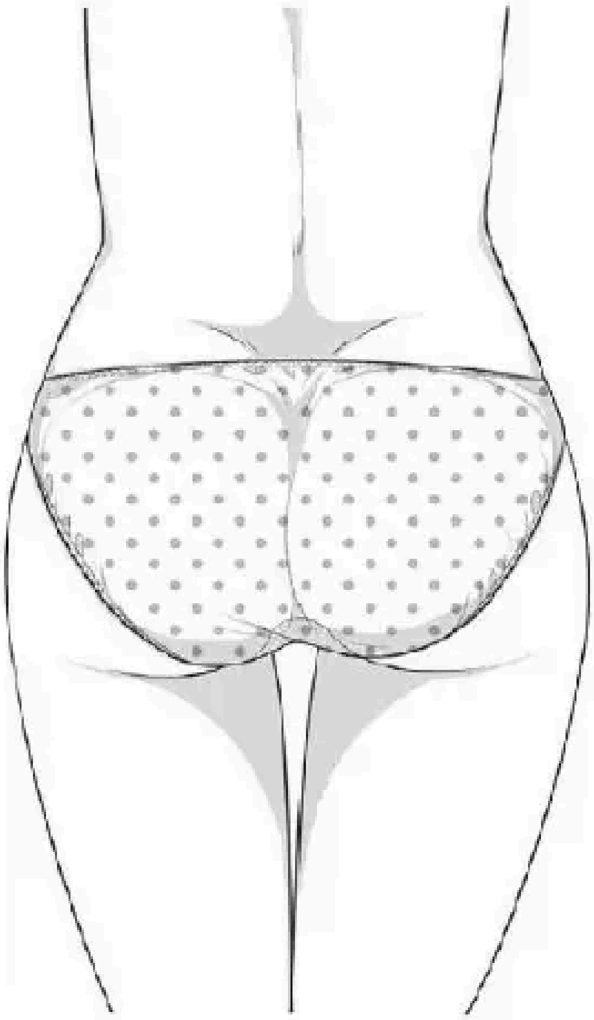




総レースパンツ

素材がレースなので、しわはあまり目立ちません。ゴムの張力でできたしわが見える程度です。





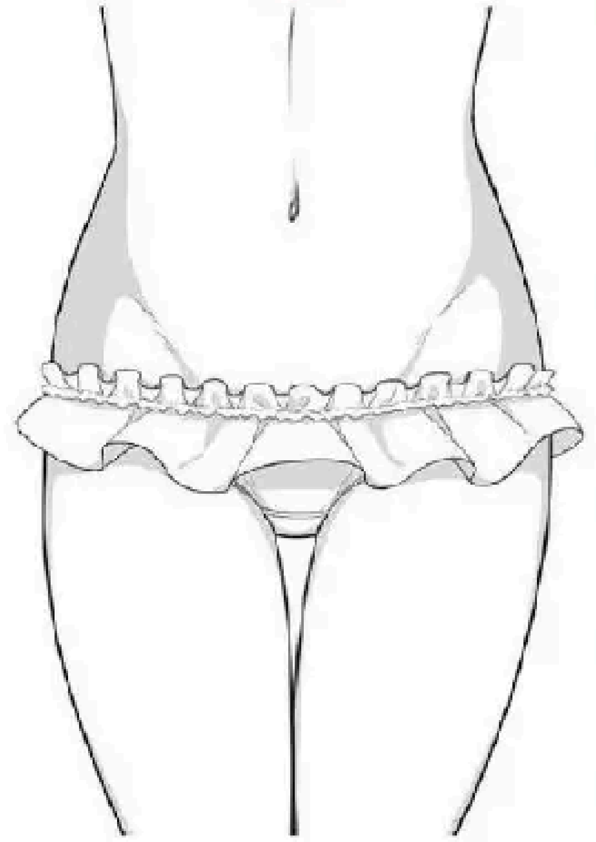
総柄パンツ

一般的なパンツ。柄に干渉しないように気をつけて、しわを入れます。

［正面］ ［背面］

フリルパンツ

フリル部分のしわが重要です。フリル以外は普通のパンツと同じ処理です。





縞柄パンツ

総柄パンツよりも縞線のほうがしわで変形するので、立体感をうまく出しましょう。





［ワンポイント］

パンツの股間の見え方

作画の癖やキャラクター性によって、股の間に肉が見える描き方と見えない描き方があります。見える場合は、股布（クロッチ）部分の描き方に注意しましょう。



股肉ある Ver.



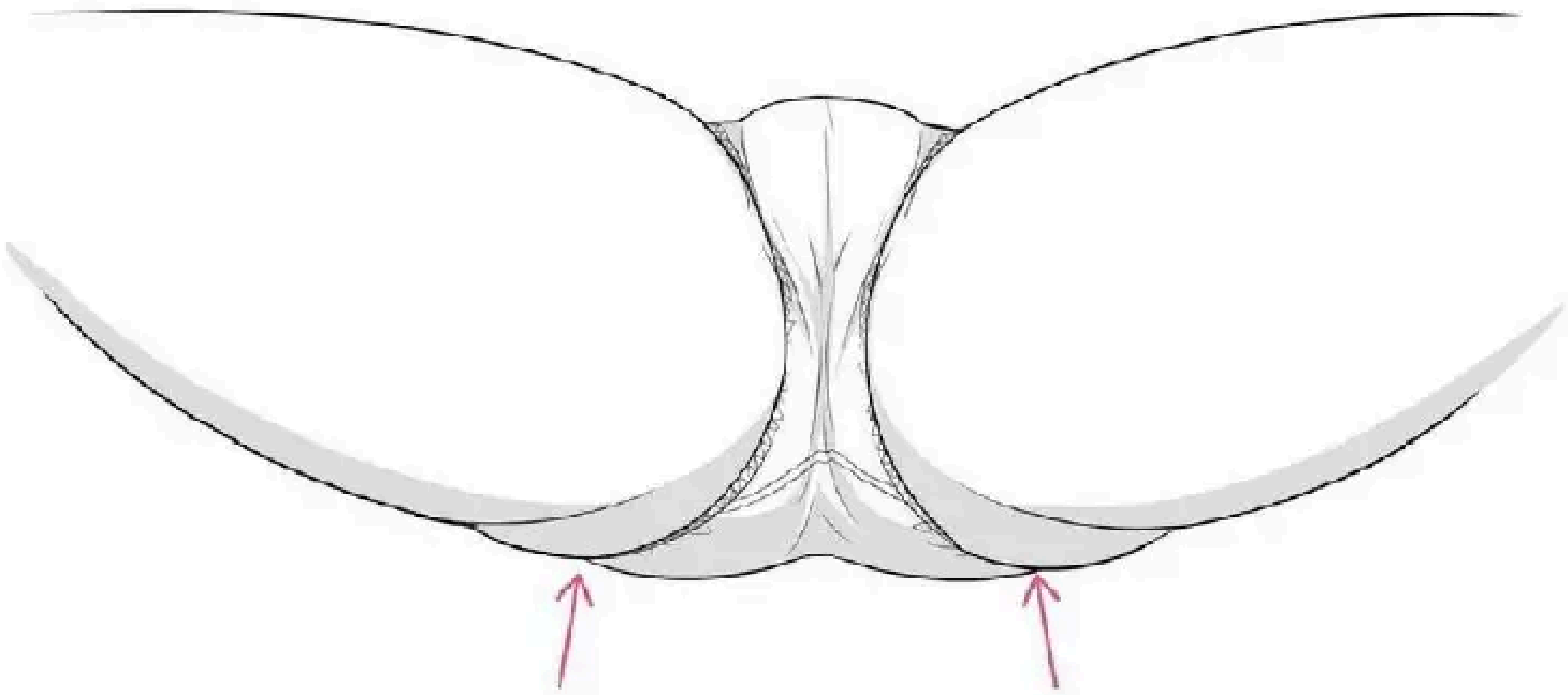
股肉ない Ver.

パンツのくい込み方

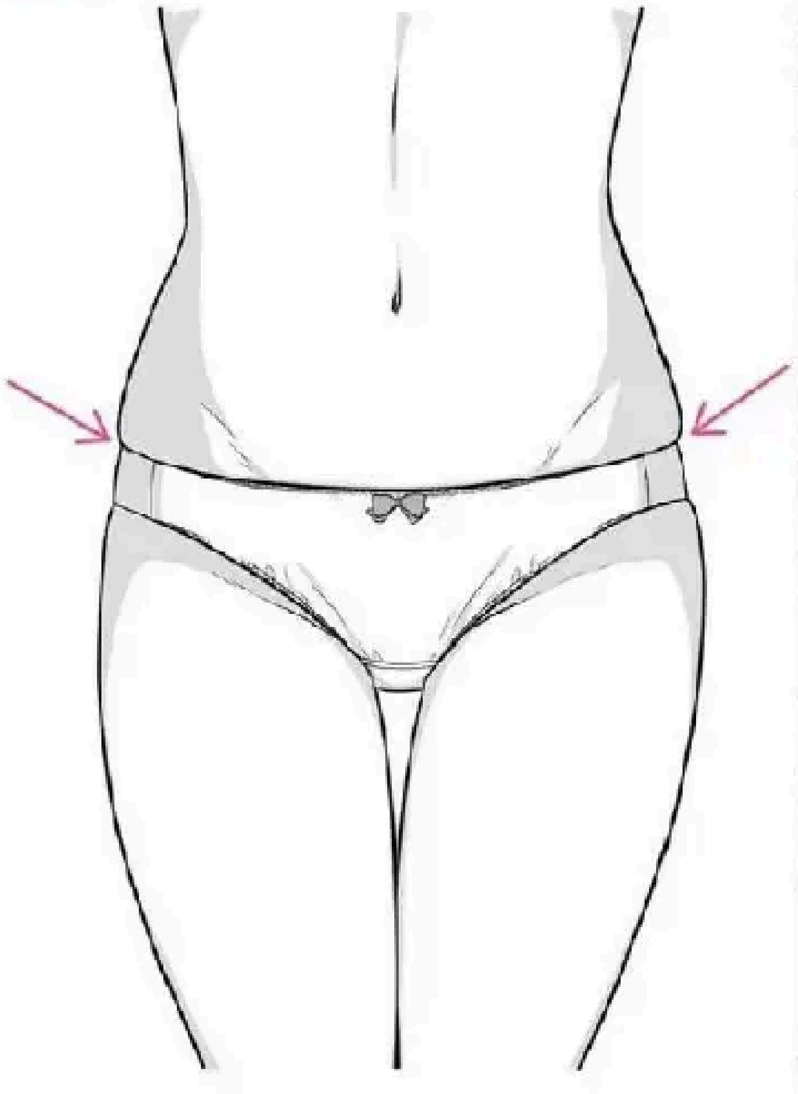
パンツは種類によって、くい込み方が大きく違います。パンツとはいているキャラの個性がはっきり出るので、描き分けは非常に大事です。ここではパンツのくい込み方のポイントを見ていきましょう。

スタンダードなパンツ

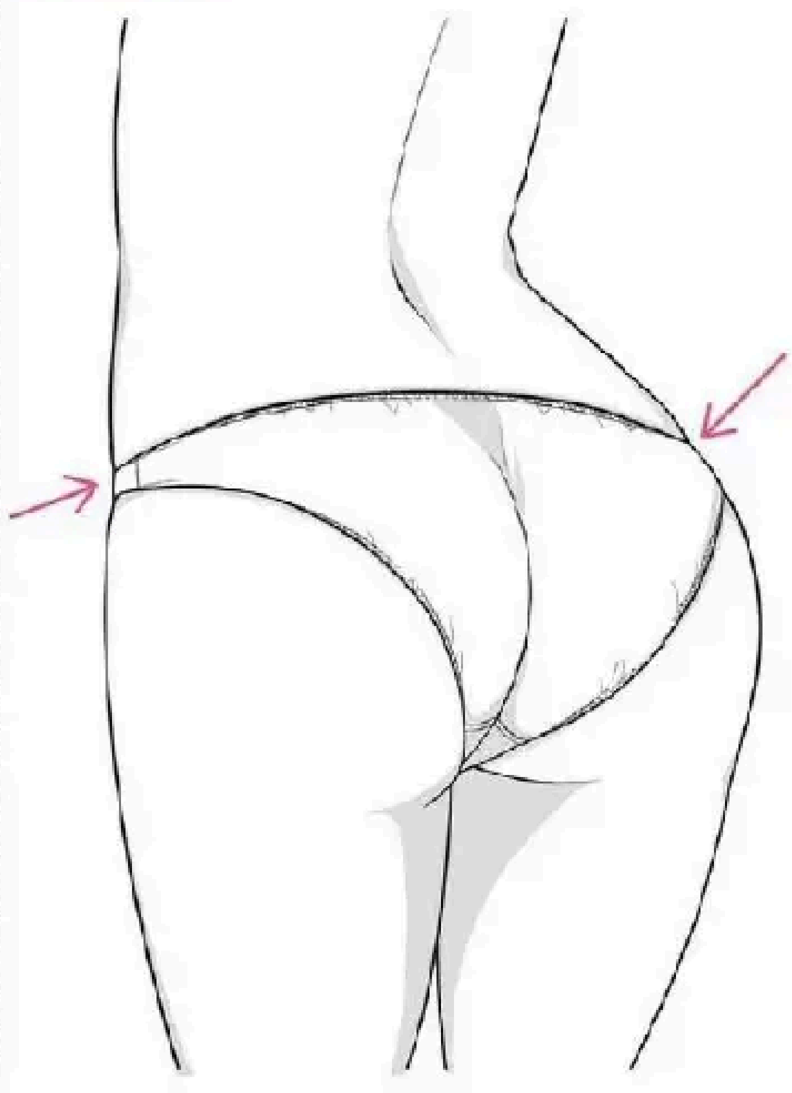
[股間]



[正面]

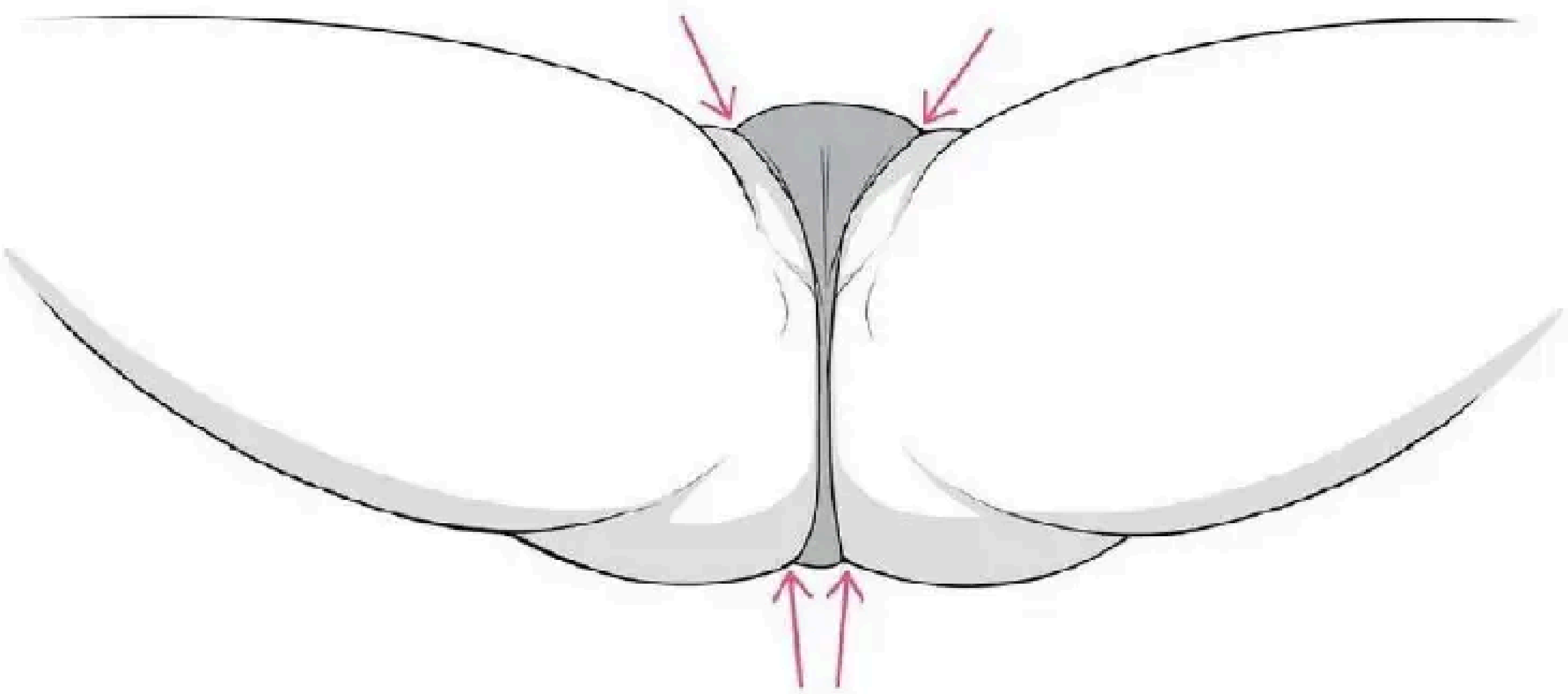


[背面(斜め)]

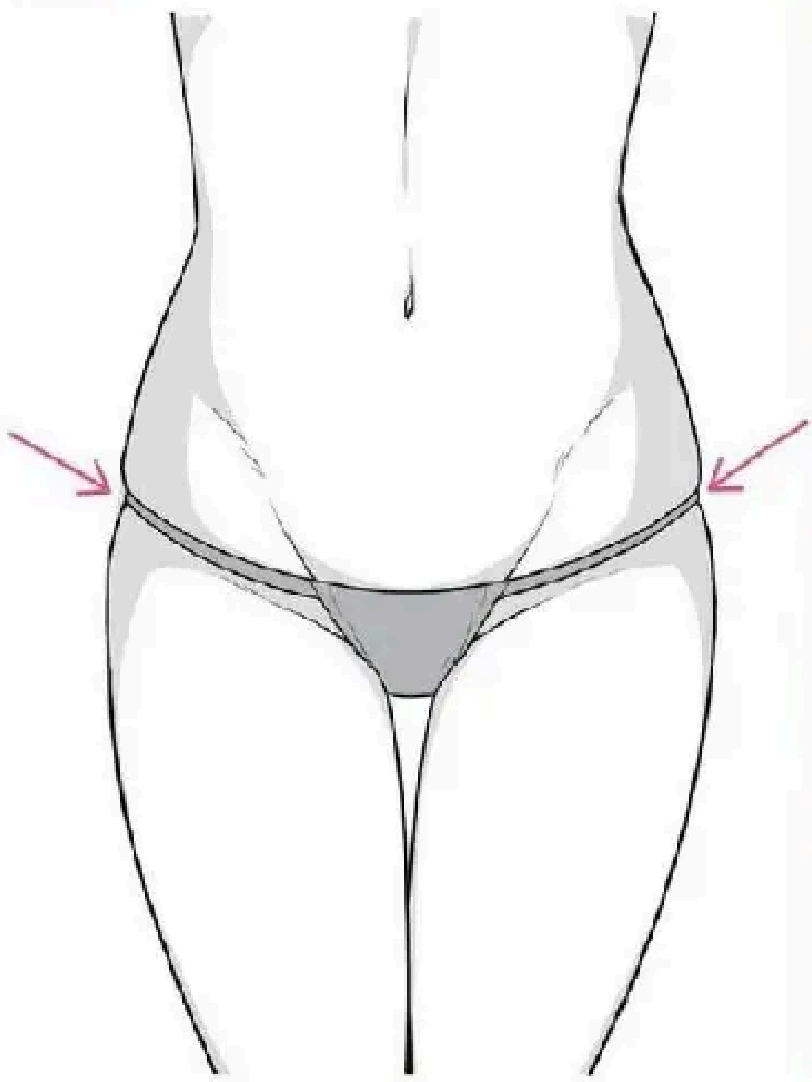


Tバック

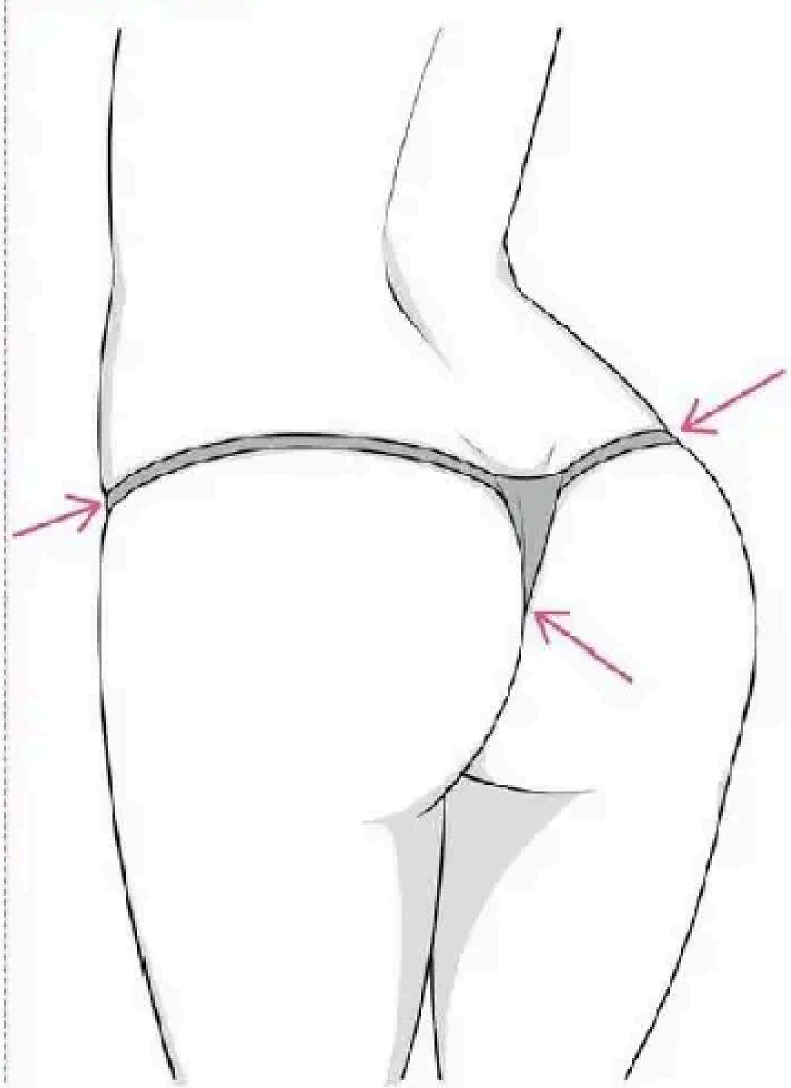
[股間]



[正面]

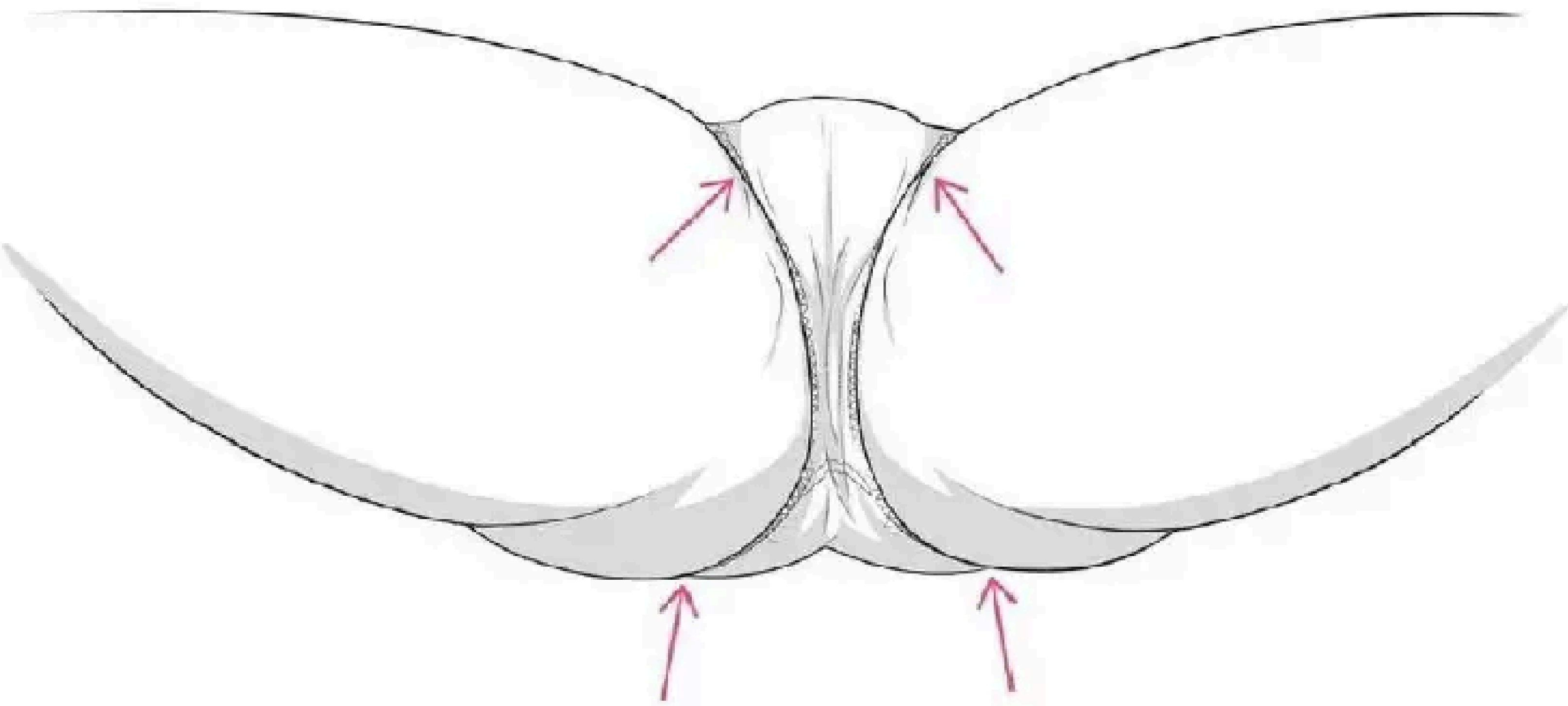


[背面（斜め）]

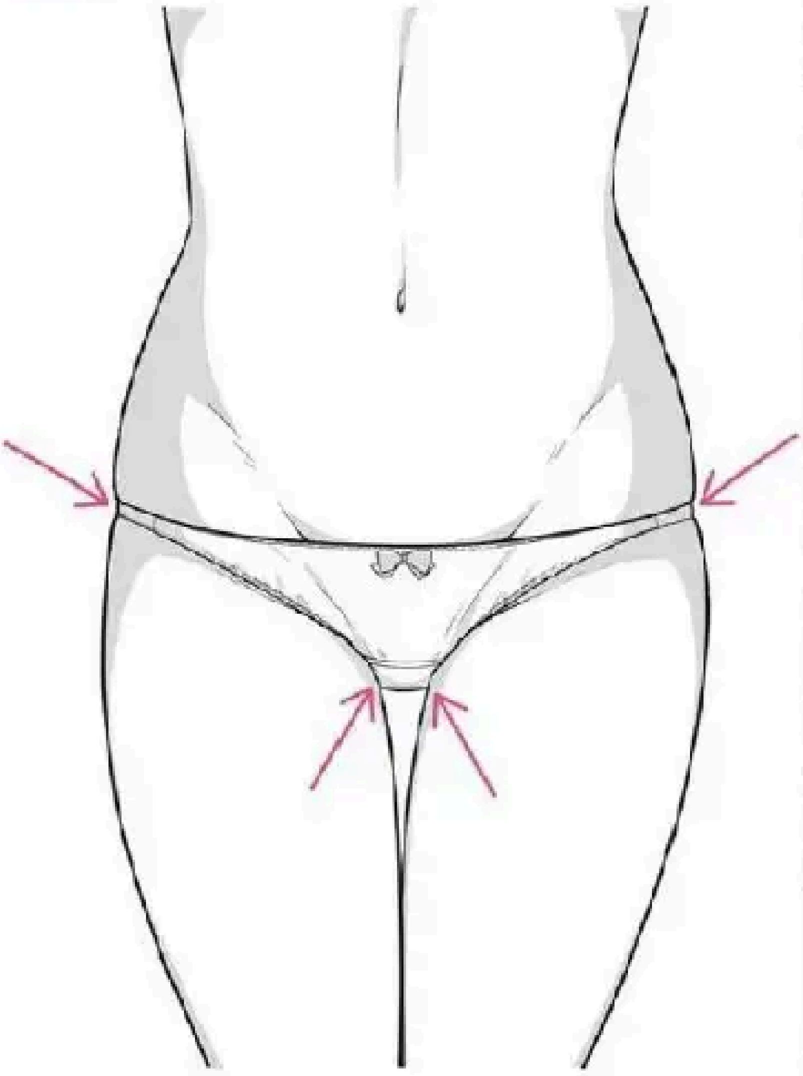


小さいパンツ

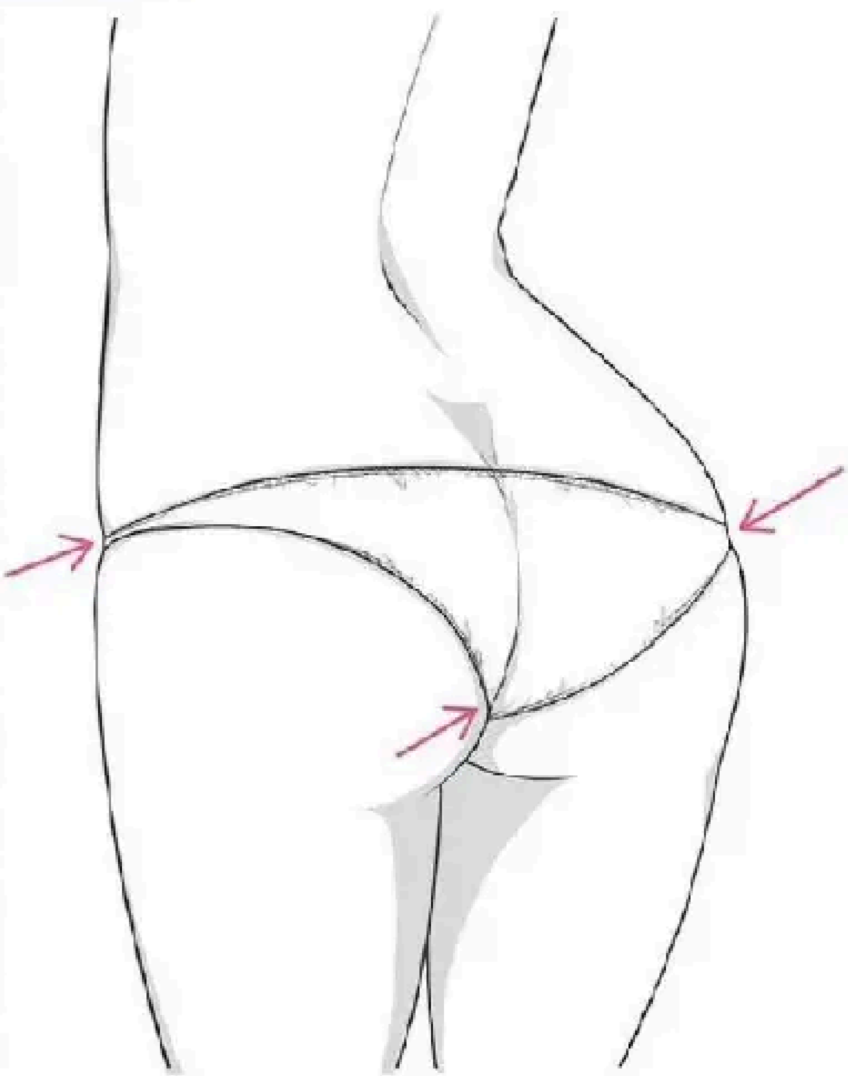
［股間］



［正面］



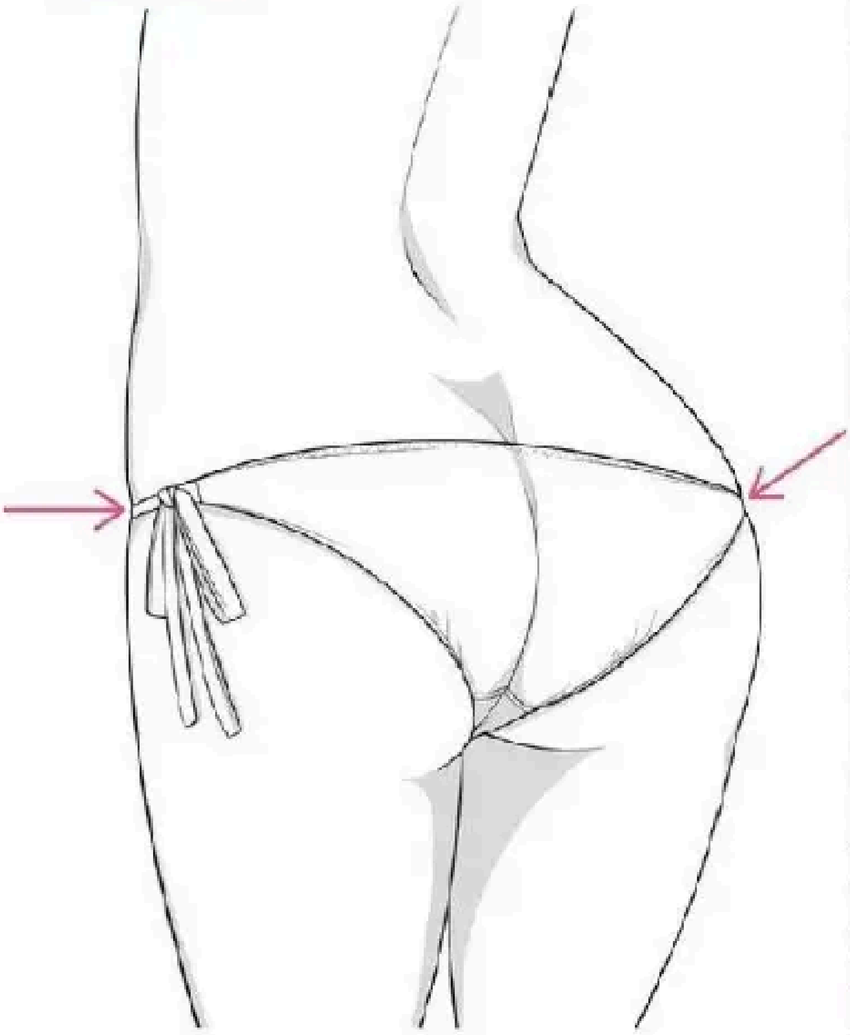
［背面（斜め）］



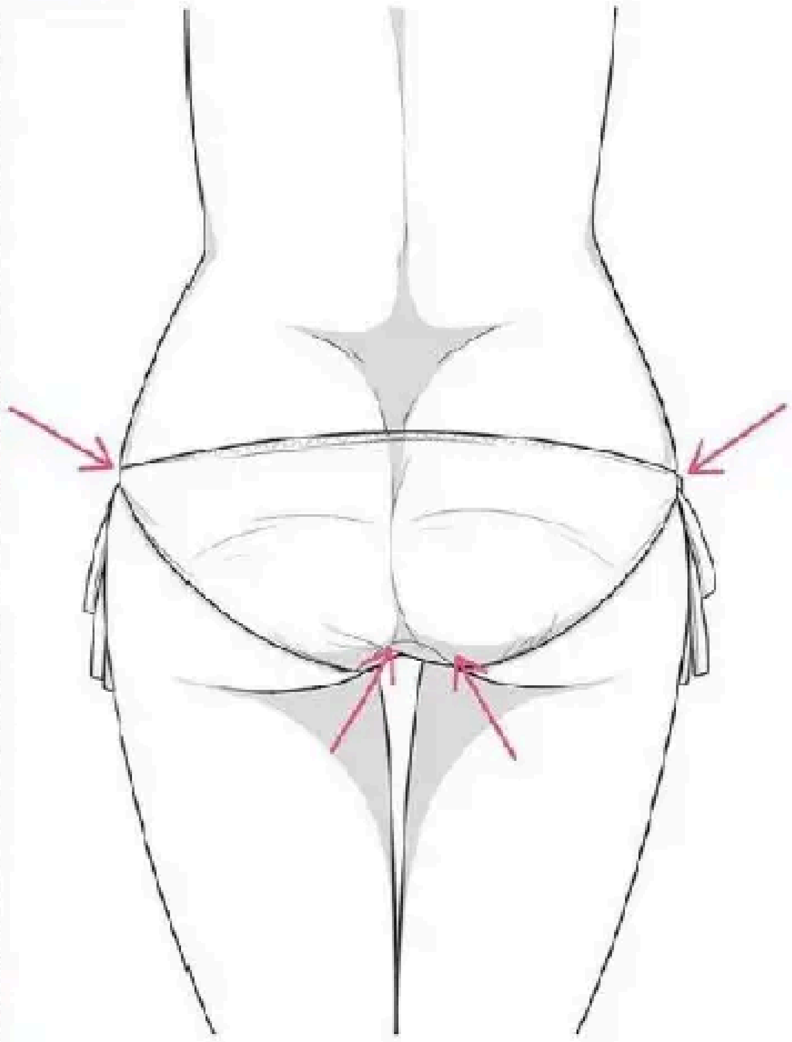
パンツのくい込み方

紐パン

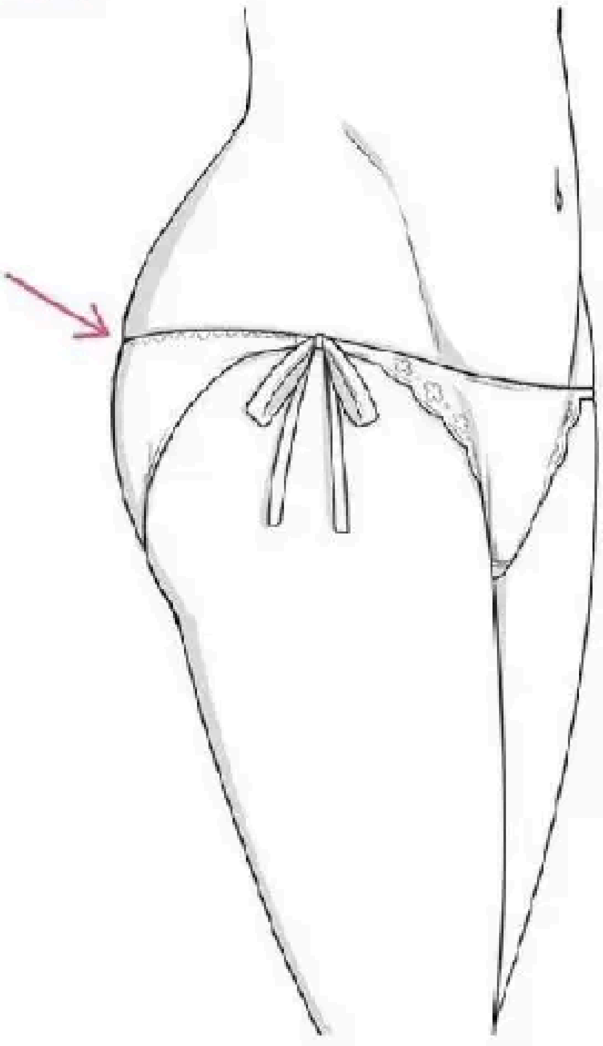
［背面（斜め）］



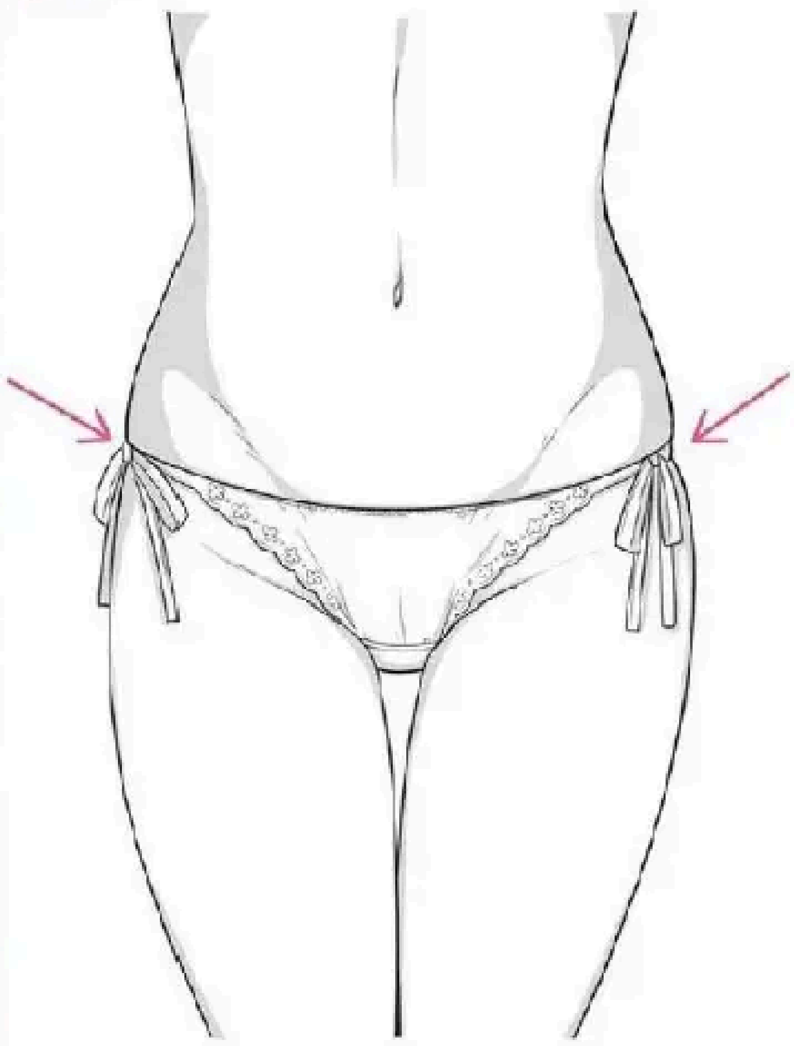
［背面］



［側面］



［正面］



ポーズと構図によるくい込み

イラストのキャラクター位置やポーズによって、くい込みも変化します。
ここでは代表的な構図をいくつか紹介しますので、作画の際の参考にしましょう。



真下からあおり



四つん這い



下からあおり

ポーズと構図によるくい込み



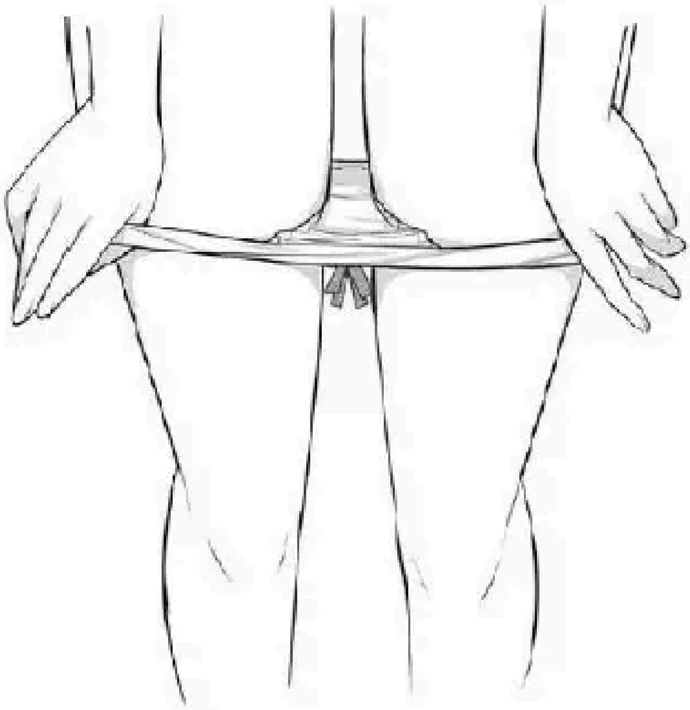
片方の脚を抱える



床に座る



仰向けで脚を抱える



パンツを下げる



あぐら



斜め立ち

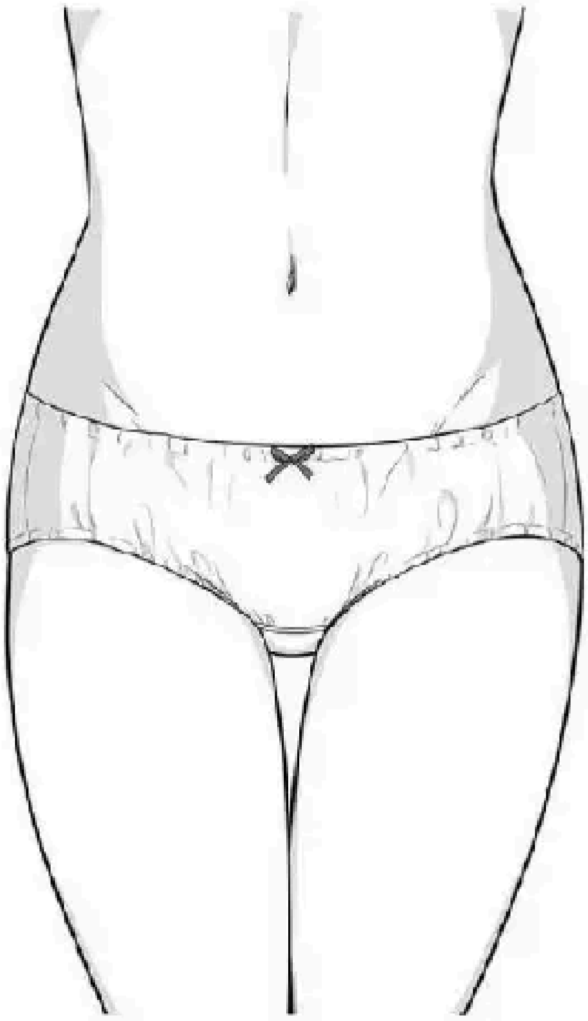


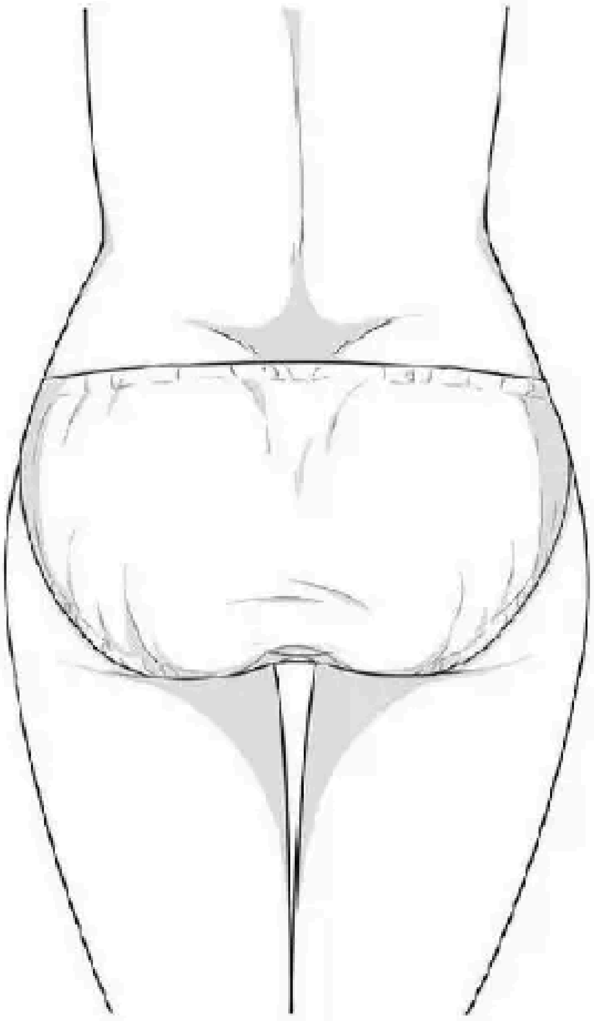
寝そべる

生地による描き方の違い

パンツはさまざまな素材で作られています。描き方によってそれを表現すれば、キャラクター性にもつながります。
それぞれの素材の特性をよくつかんで作画しましょう。

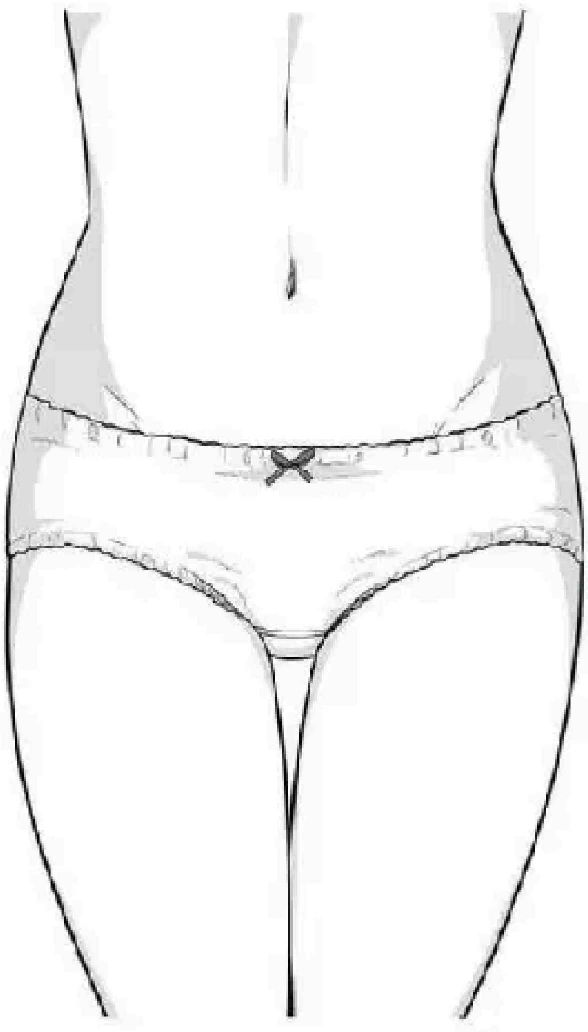
[正面]　[背面]

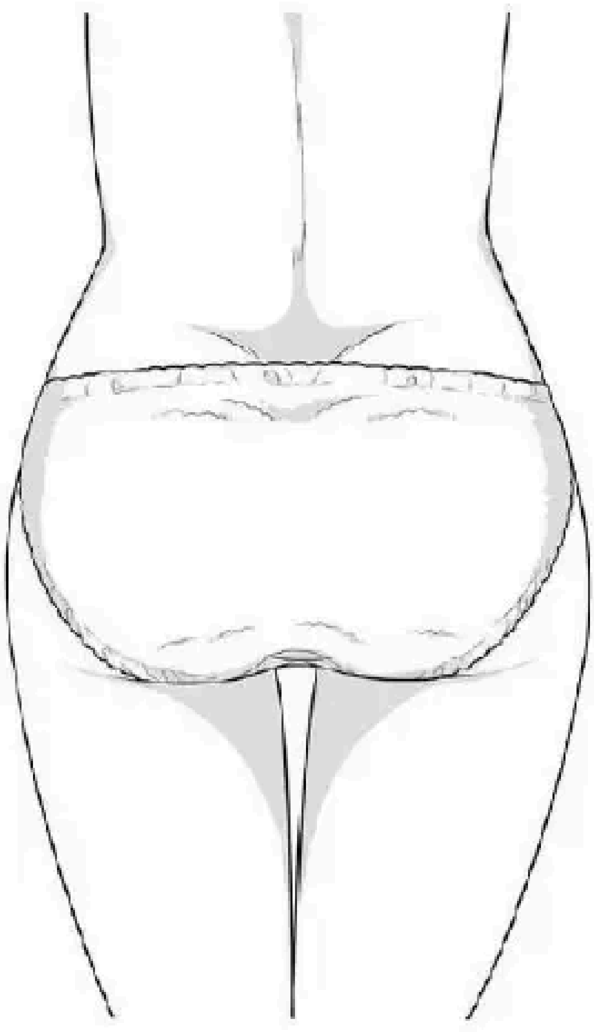




綿

ごわごわしたイメージです。絵的には紙を描くような感じで。





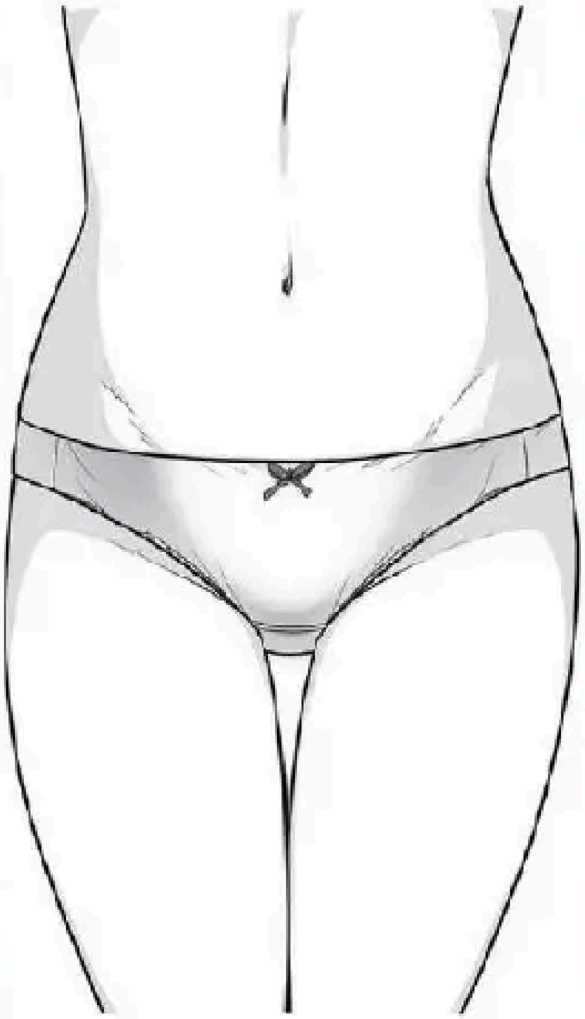
タオル地

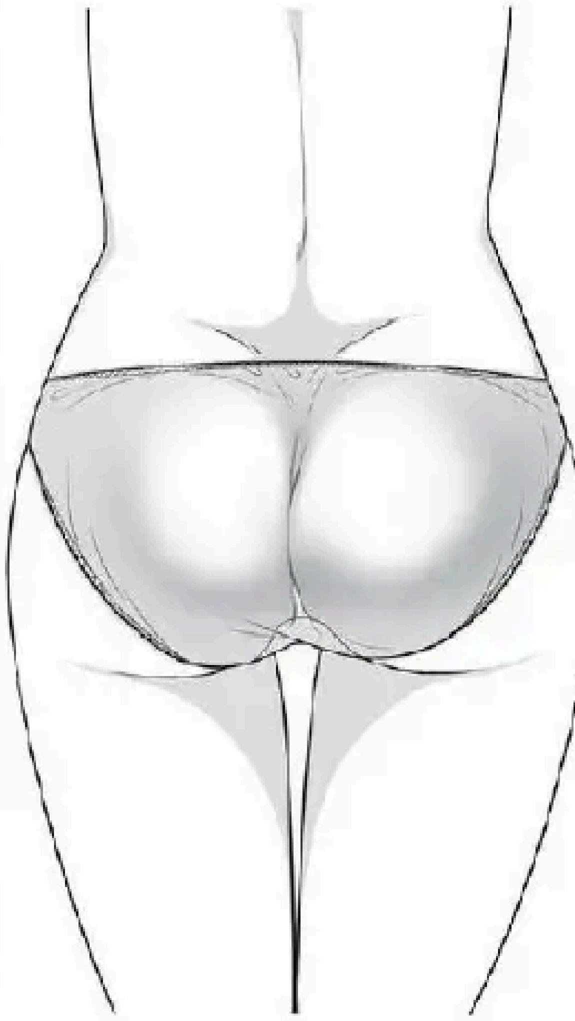
実際はごわっとしますが、絵的にはしわを少なくフィットさせます。

［正面］　［背面］

シルク

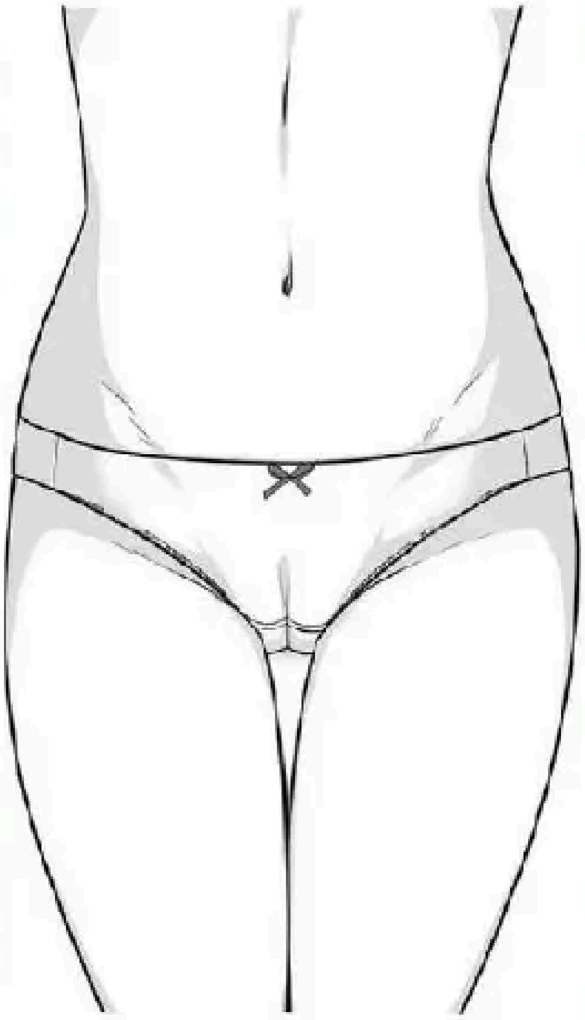
高級でさらっとしています。肌にフィットさせて、つやを出します。

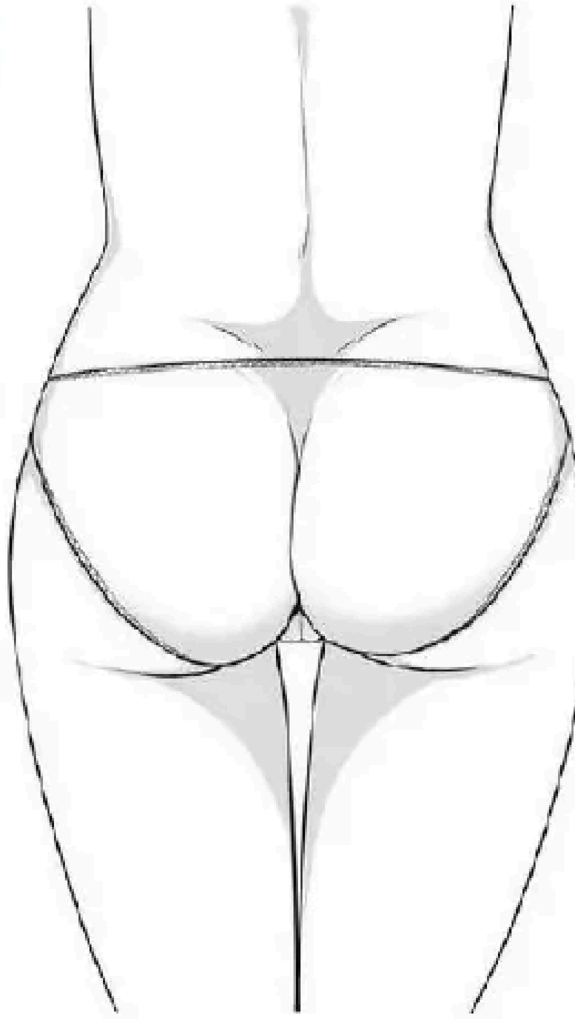




スケスケ薄い生地

肌が透けて見える薄い生地のパンツ。アウトラインとしわを描くだけでOK。







Part_3

パンツのデザイン

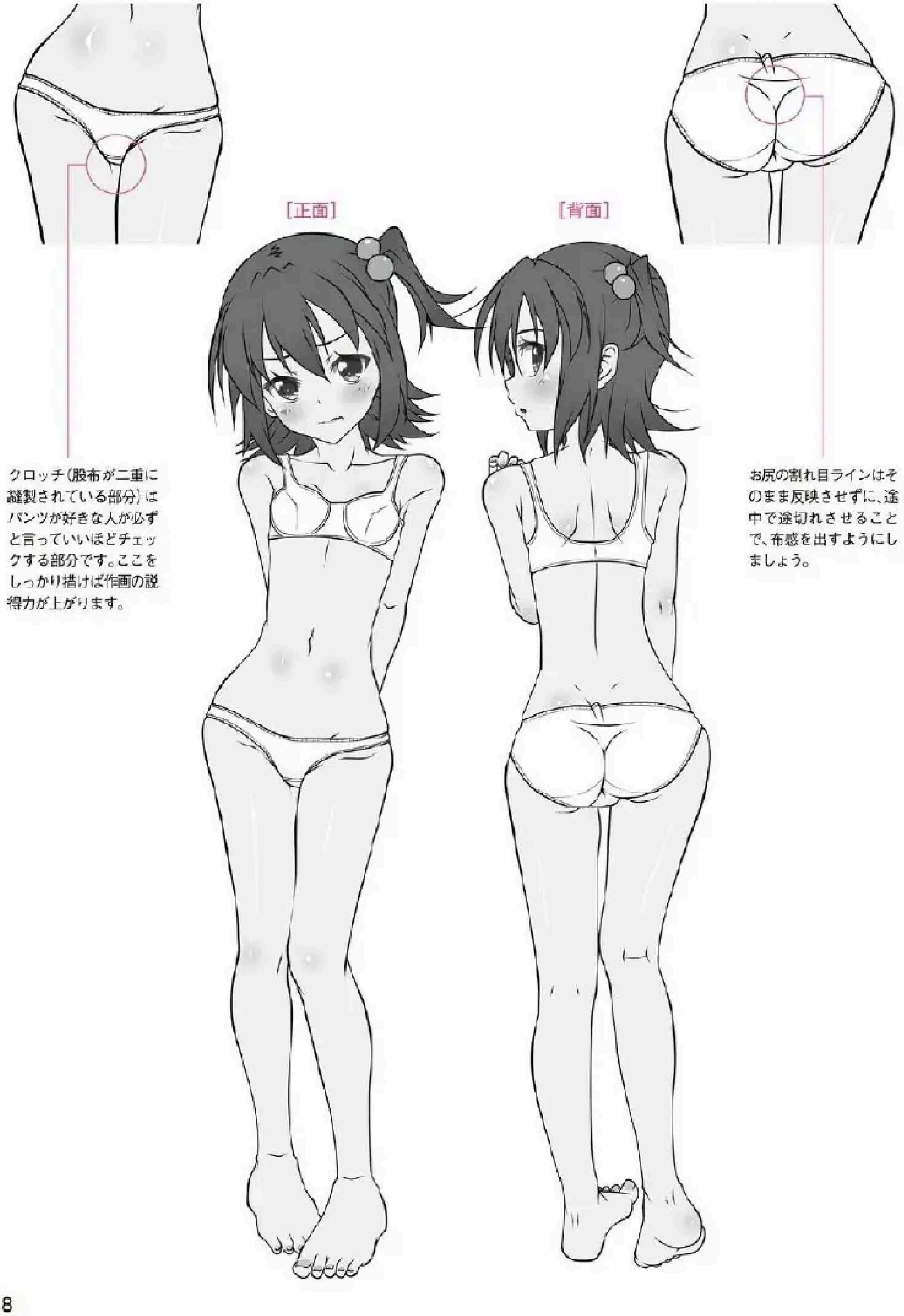
3

パンツ、と一言で言っても世界中には数え切れない種類のパンツがあります。デザイン、生地、模様等の組み合わせでいくつものパンツが存在するのです。ここでは、そのパターンの描き分け方をいくつか解説していきます。

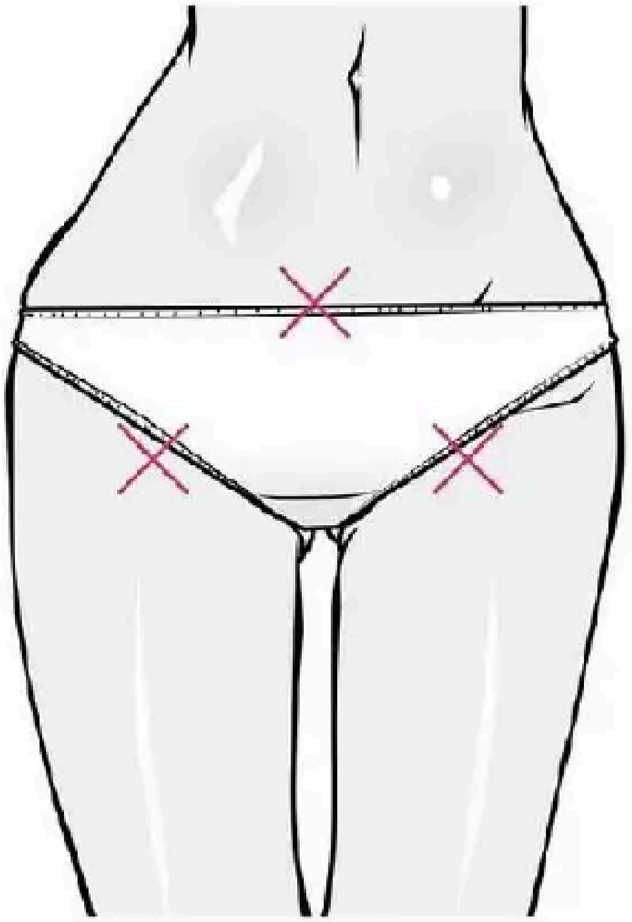


スタンダードなパンツデザイン

ごく普通のデザインのパンツです。一般的に男性が女性のはくパンツでイメージするのはこのタイプでしょう。特にこだわりがない場合は、これをはかせておけばキャラクターが成立します。



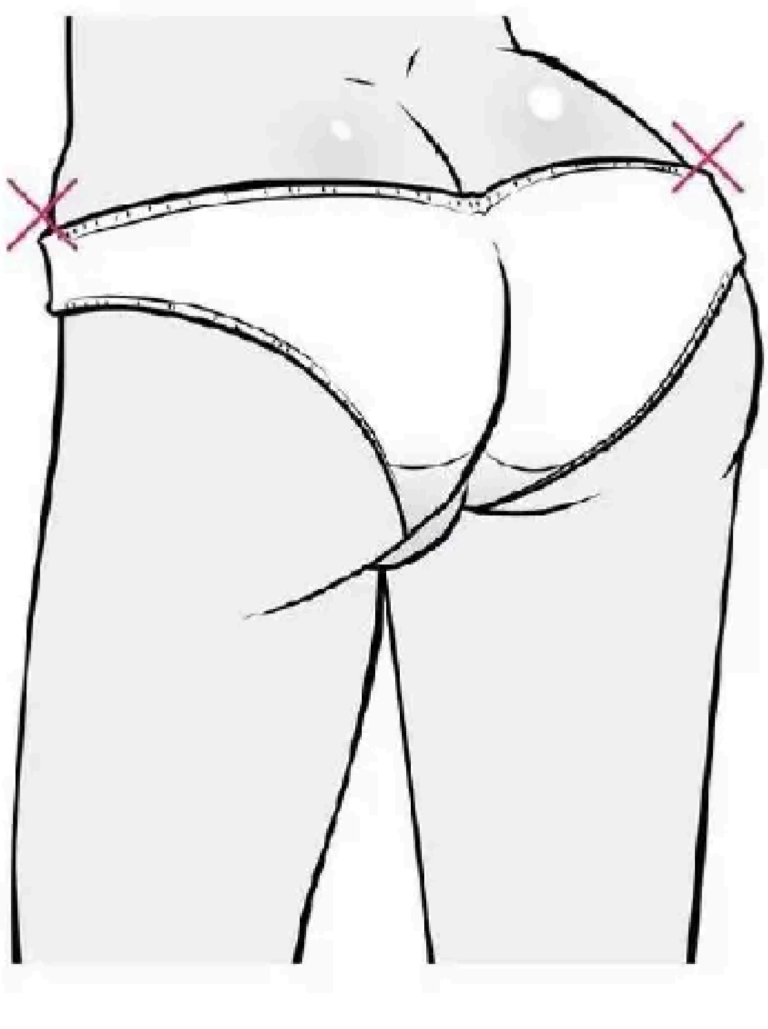
失敗例 1



前項でも触れましたが、股上や裾の輪郭を直線で描くのはとにかくNGです。パンツが平らにならないように、身体の立体感を意識して、アーチ状に描くようにしましょう。



失敗例 2



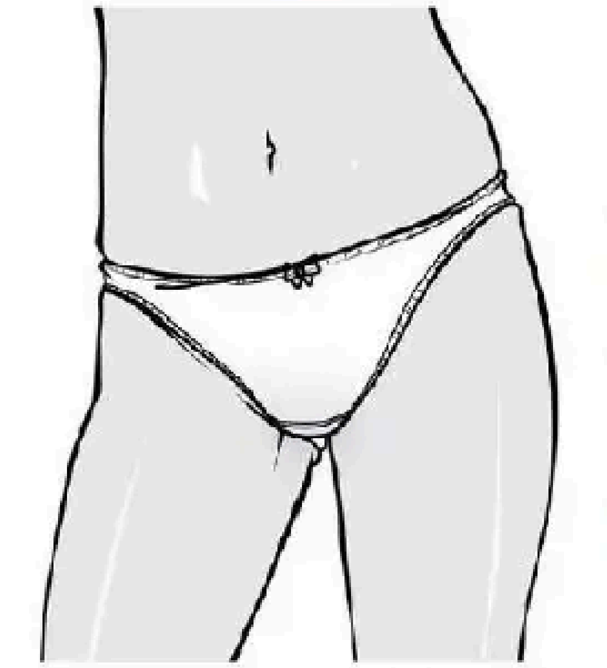
肌着だからといって、そのまま体の上に覆いかぶさって見えるような作画は野暮ったくなってしまいます。パンツのゴムの張力で、身体に少しくい込む方がセクシーな感じになります。

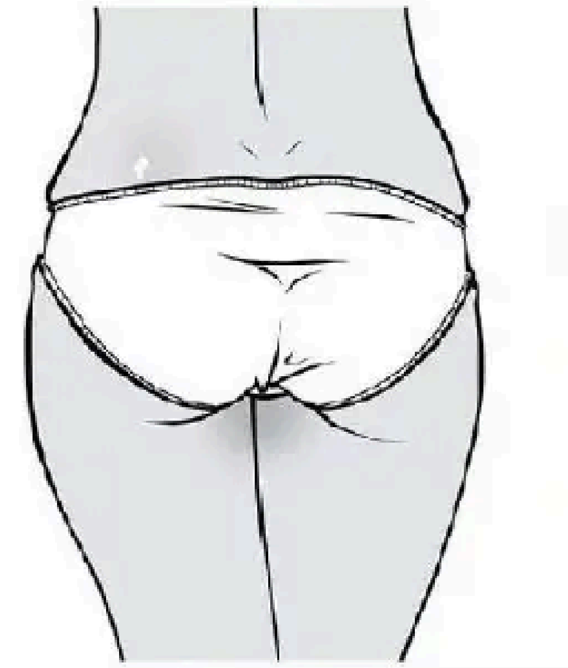


デザインスタイルのバリエーション

ここではいろいろなパンツのデザインを見てみましょう。
プロはキャラによってそれぞれに合ったパンツをはかせるように心がけています。

［正面］　［背面］

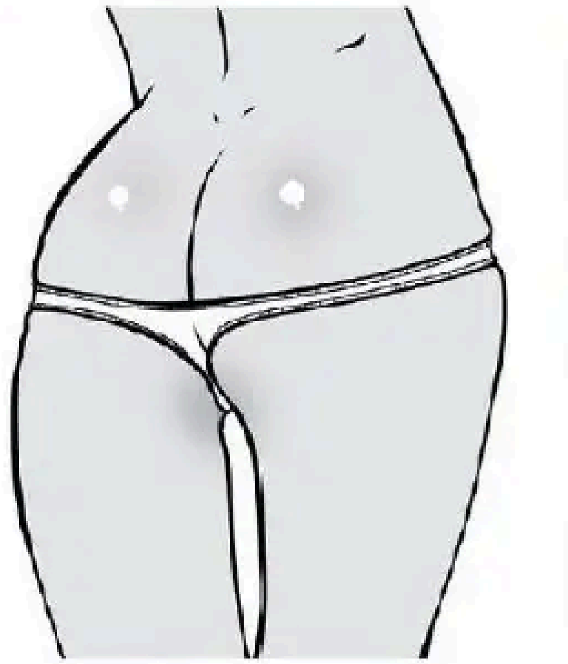




スタンダード

ごく一般的なパンツです。普通ですが、野暮ったい感じにも見えます。





ローライズ

ウエストの線が下によるタイプ。セクシーさと動きを出します。





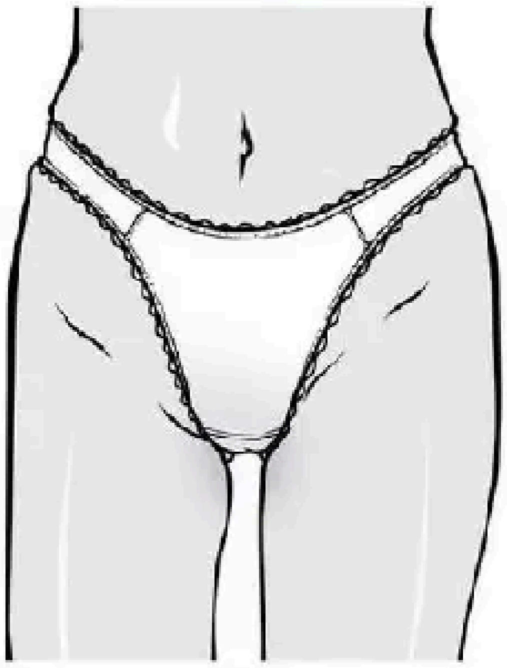
超ローライズ

ウエスト線がぎりぎり下のタイプ。セクシーさを出したいときに。

［正面］　　［背面］

ハイレグ

くい込みが強調されているタイプ。これもセクシーさと動きが出ます。

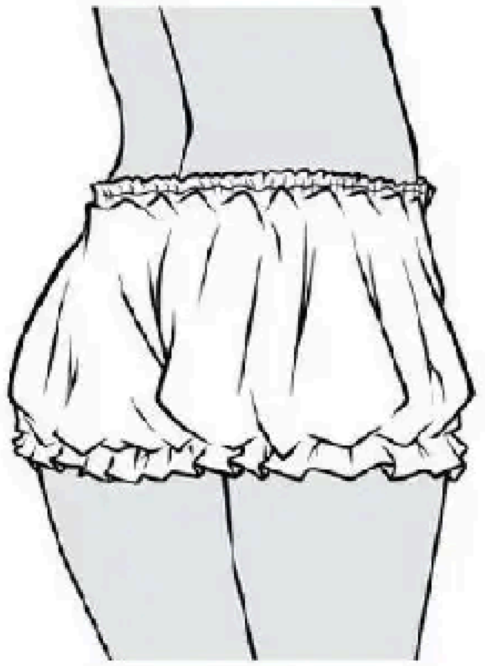




ドロワーズ

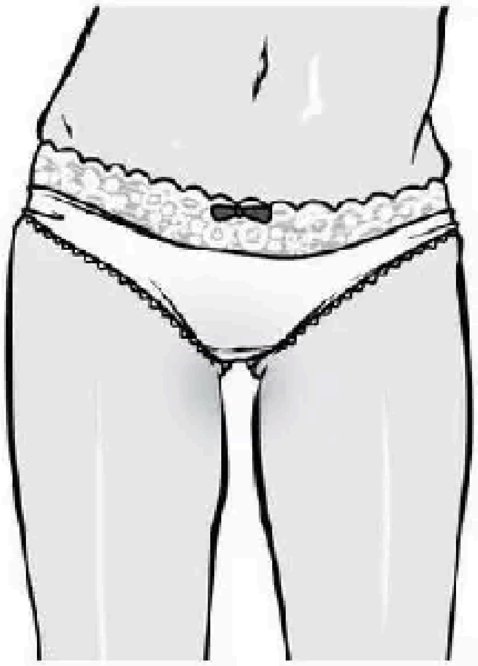
クラシックなタイプ。昔の人や子どもなどにはかせると雰囲気が出ます。





バックレース

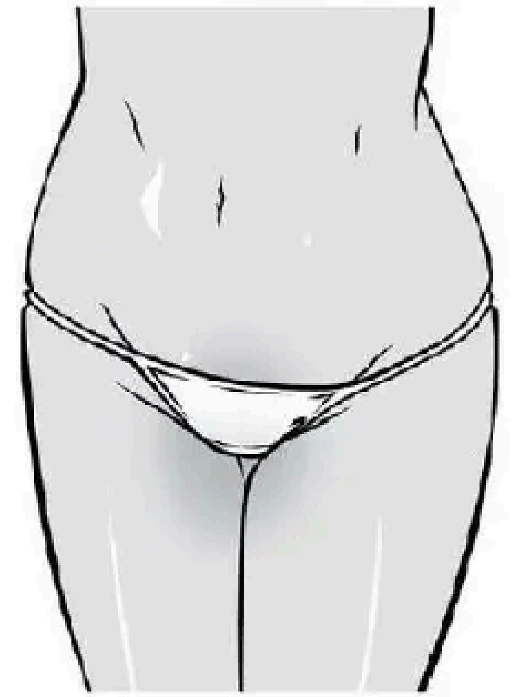
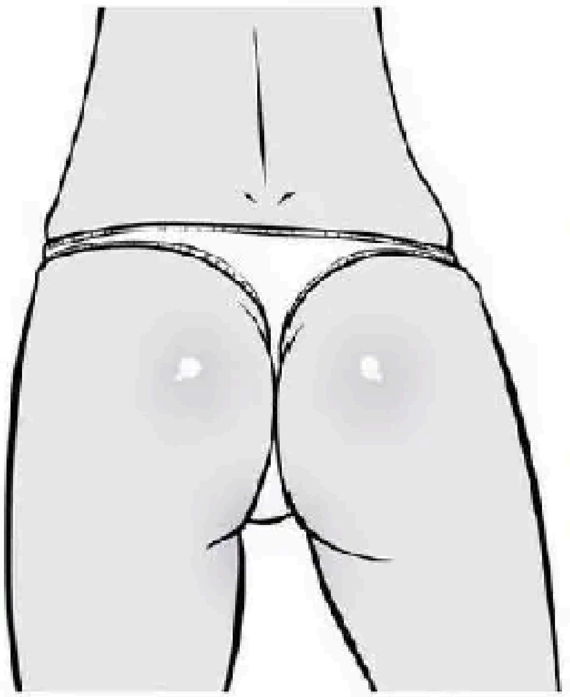
お尻の部分がレースになっているパンツ。少し高級感が出ます。





デザインスタイルのバリエーション

［正面］　［背面］

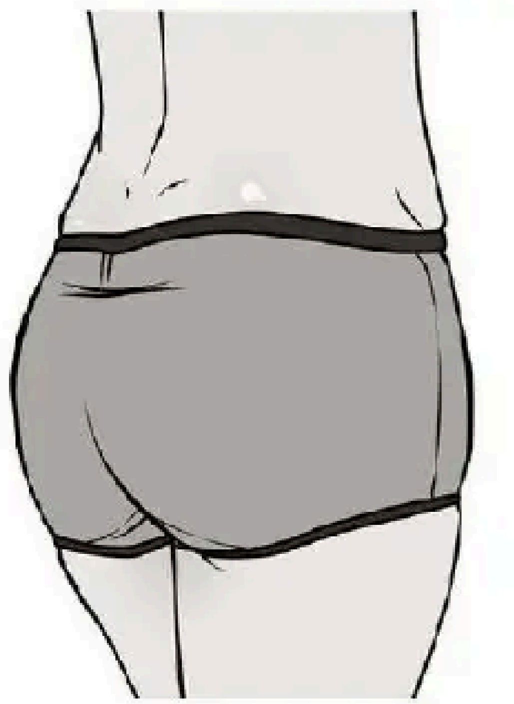
Tバック

布が細く、その名の通りお尻の側がT字になっており、完全にくい込んでいるパンツ。




スポーツ

布が大きく体にフィットして、動きやすいパンツ。

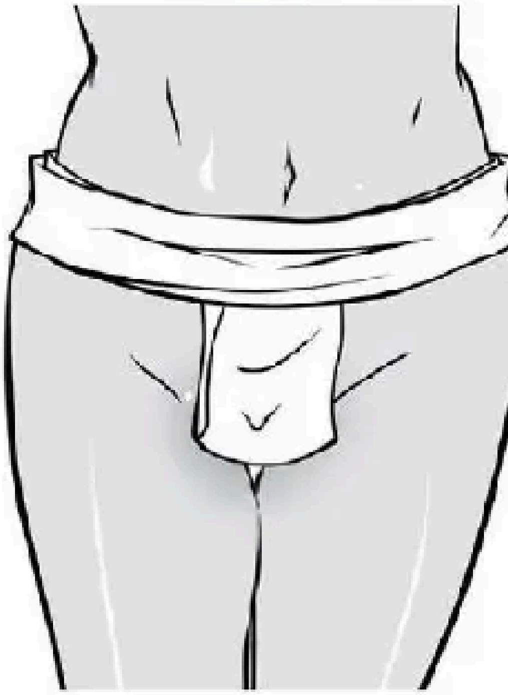
ボクサー

男性のトランクスに近いですが、やや体にフィットしたパンツ。

[正面]　[背面]

ふんどし

日本の伝統的な下着。布を後ろから股に通すことで局部を隠すタイプ。





タンガ

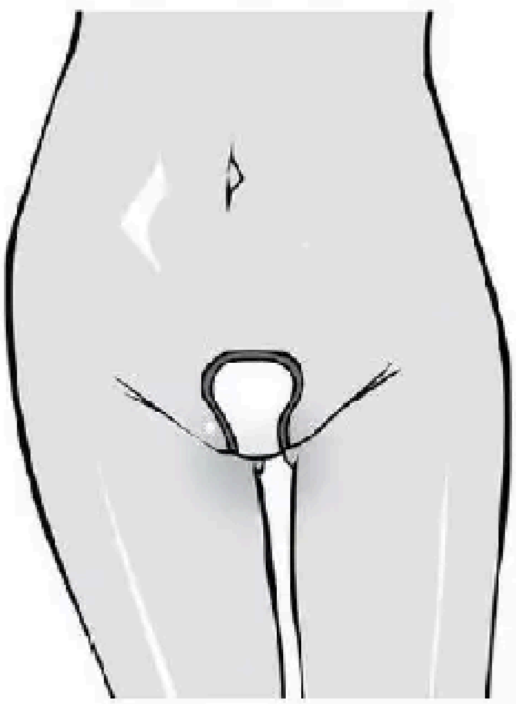
ブラジルに古くから伝わる腰布。Tバックと構造は似ています。





Cストリング

下腹部と尾てい骨の辺りを金属フレームで固定し、陰部のみを布で覆う新しい下着。





パンツのパターンバリエーション

パンツにはさまざまなプリントがされています。デザイン同様、パンツのキャラを出せる大事な部分です。ここではその代表的なパターンをいくつか紹介しましょう。

縞柄

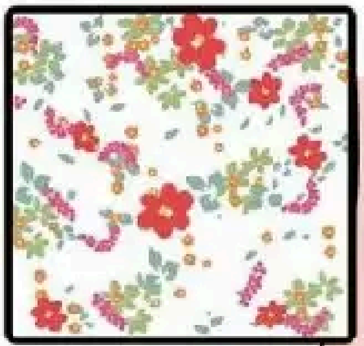
ポピュラーなデザイン。お尻の形が出やすいので、可愛くなります。

ワンポイントクマ柄

クマに限らず、イラストがプリントされたパンツも多くあります。

水玉柄

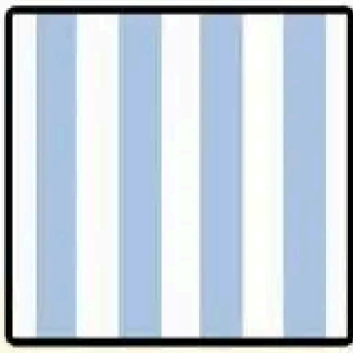
トーンで処理しやすい水玉柄。細かくすると暗く見えるので注意。





花柄

これもポピュラー。描き込みが大変ですがリアルな感じになります。



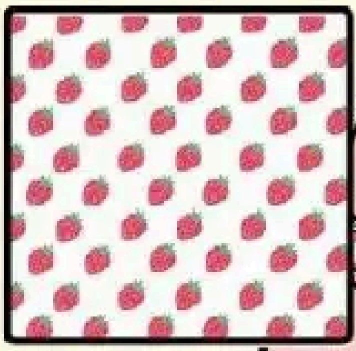


ストライプ柄

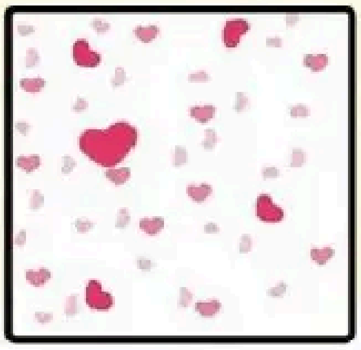
縦縞は、ウエスト周りが細く見えるという特徴があります。

いちご柄

水玉のバリエーションですが、多少子どもっぽい感じになります。









ハート柄

花柄のバリエーション。小さいハートは視認性が低いです。

パンツのパターンバリエーション



ヒョウ柄

派手すぎるパターン。大人の女性のイメージ。

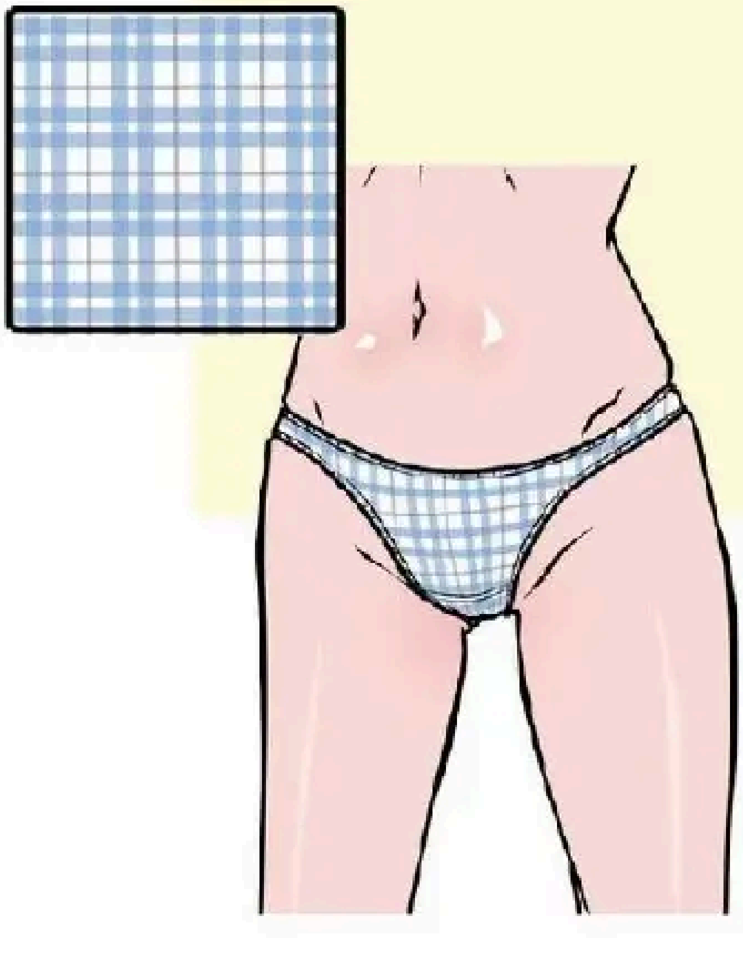


迷彩柄

サンプルは夜間迷彩。模様としてはありですが、セクシーさにはやや欠けます。

チェック柄 1

これもポピュラーなタイプ。体の線が出やすくセクシーです。



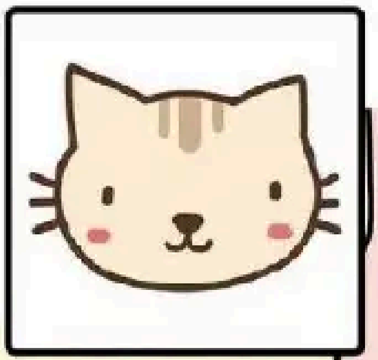


チェック柄 2

斜めパターンの物。色やフリルなどと組み合わせると可愛くなります。

キャラパターン柄

全面キャラクターのパターン。子どもっぽいキャラ向けです。









ゼブラ柄

ヒョウ柄と同様にセクシー系。大人キャラ向けです。

アルファベット総柄

黒地に文字が並ぶ派手なパターン。ミュージシャンなどに。

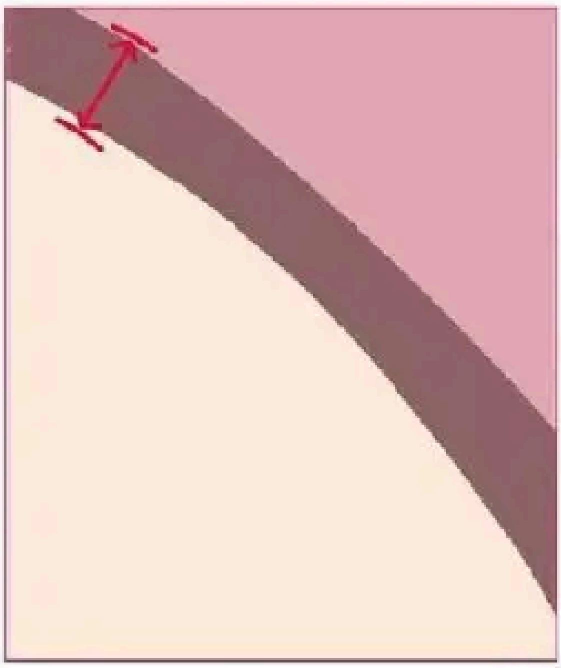






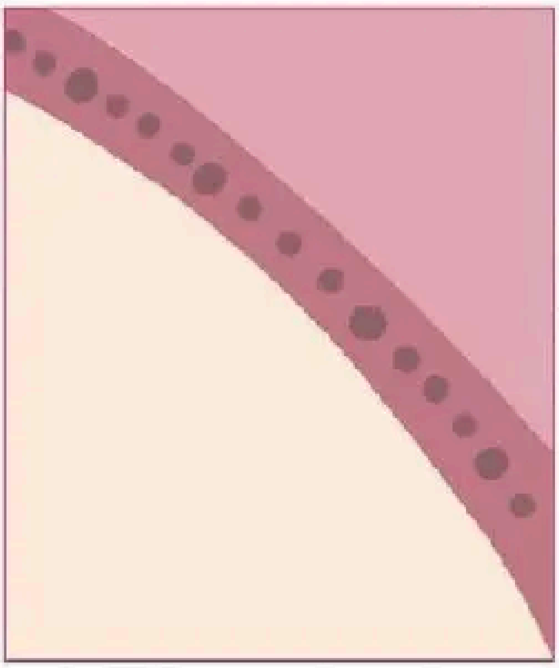
レースの描き方

下着の飾りに欠かせないのはレースです。このこだわりパーツをいかに描くかが、パンツの魅力にも大きくかかわってきます。ここでは詳細にその描き方を解説しましょう。



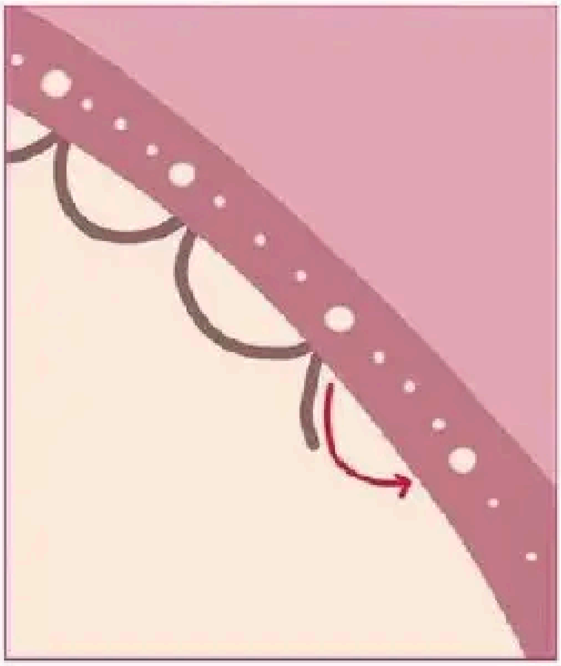
1

あらかじめ描いたパンツの裾を少し延長させる感じでレースの土台となる部分を描き足していきます。



2

描き足し部分に規則的に点消しをしていき装飾っぽさを出します。何個かに一個大きさを変えるなど、好みで変化を。



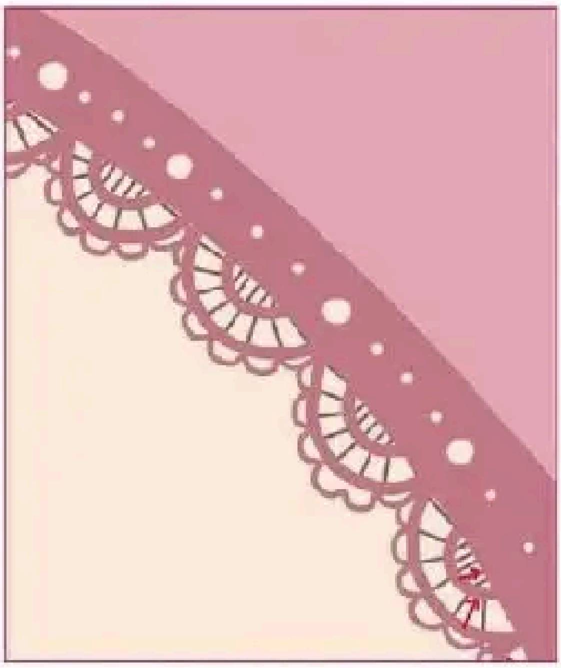
3

半月状に弧を描いていきます。ごくシンプルなレースなら、ここで終わらせてもいいでしょう。



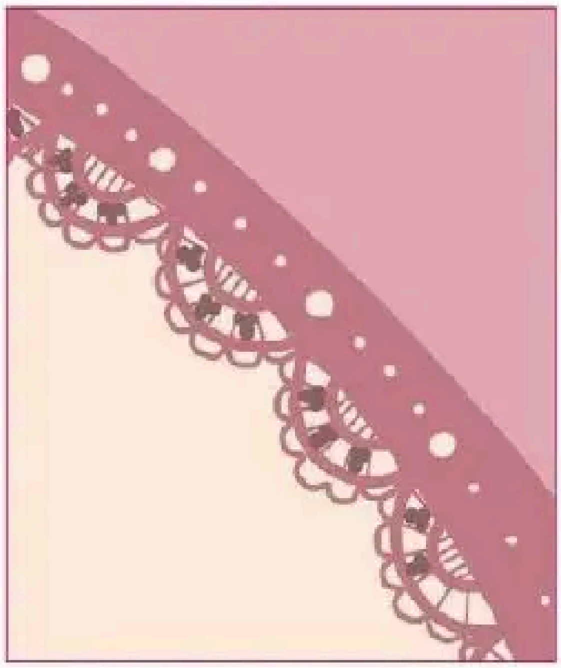
4

見栄えをよくするため、3の半月の中にさらに半月を足したり、半月の周囲に小さな半月を描き加えていきます。



5

外側と中の弧をつなぐよう中心に向かう線を描き足し、小さな弧の中も図のように直線や外側から延ばした線でつなげるように描き足します。

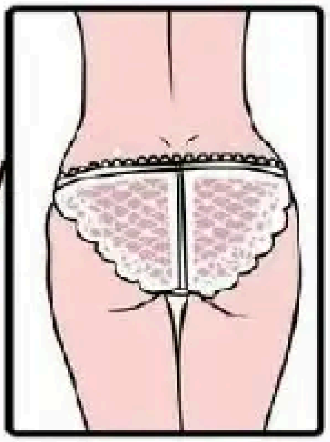


6

弧の中にレースにありそうな図柄（図を参照のこと）を描いて、等間隔に埋めていけば完成です。

レースを使うポイント



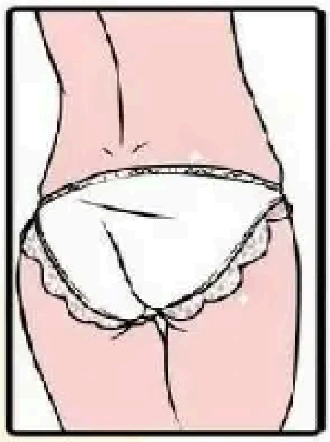


全体的に使う

ゴム部分以外がほとんどレースでできているパターン。透けた感じでセクシーさが出ます。

裾に使う

パンツの裾部分に使うと高級な感じのパンツになります。

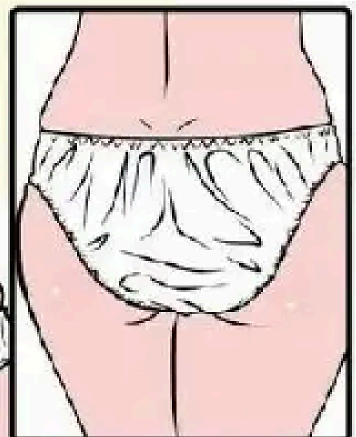






サイドに使う

裾に使うのとは逆に、少し子どもっぽい感じになります。



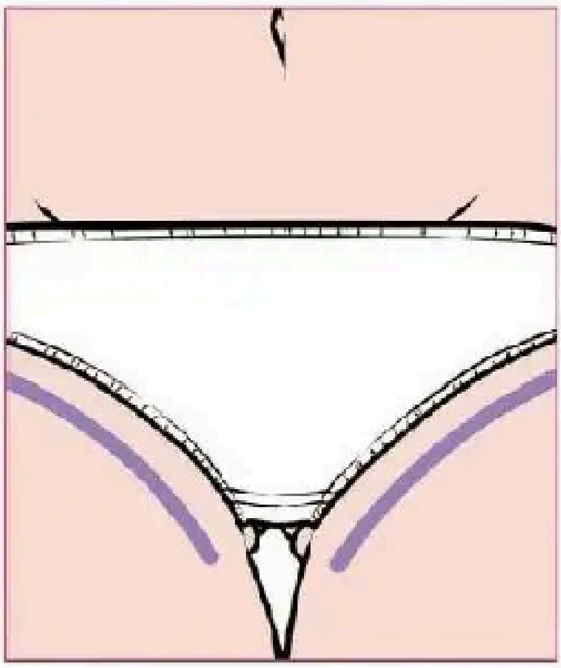


フロントにのみ使う

全体ほどではないですが、やはりセクシーさが強調されます。

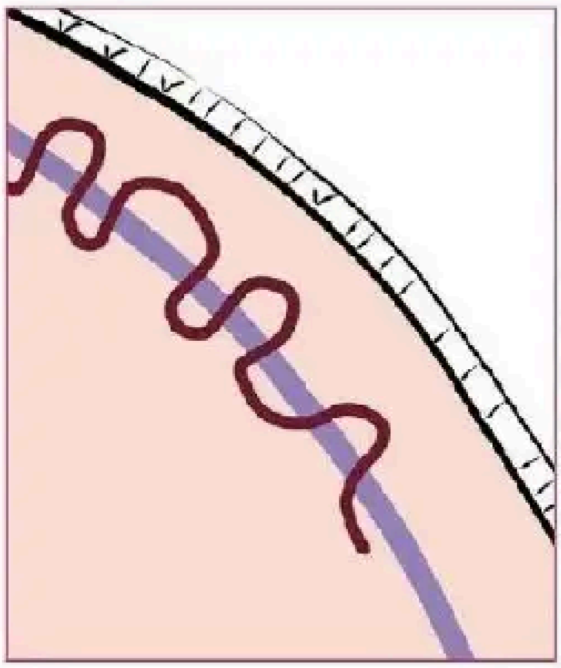
フリルの描き方

**レースに続いて、ここではフリルの描き方の一例について解説していきます。
レースと違いパターンが一定ではない部分に注意して作画していきましょう。**



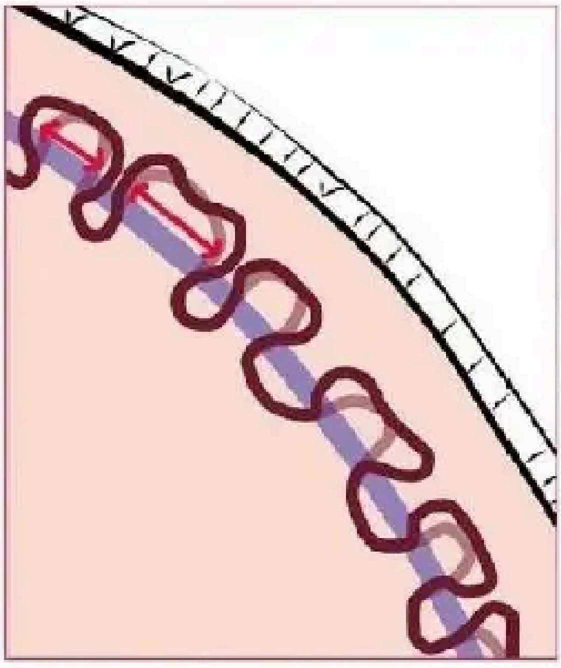
1

パンツの裾の部分から少し離れた場所に、裾に沿ったアーチ状にラインを描き、補助線とします（後で消します）。



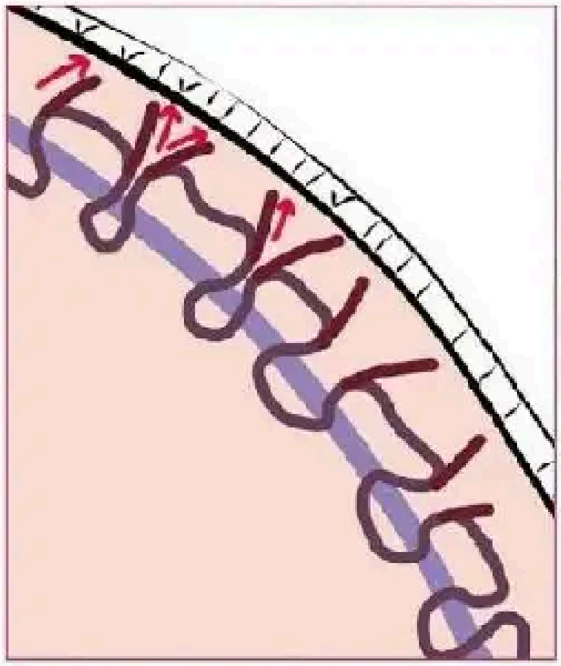
2

その補助線に沿うように凹凸を描いていきます。均一にせず、不規則に蛇行して描くようにしましょう。



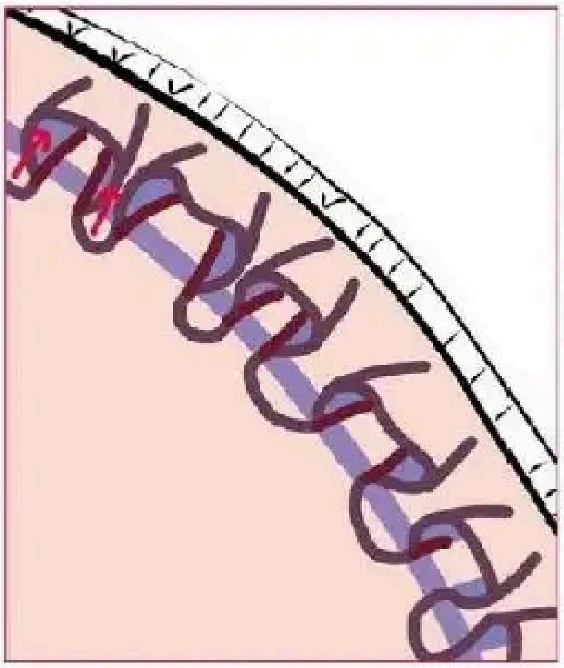
3

立体感を出すために、凸の上部分を図を参考に横側を少し広げるよう修正します。



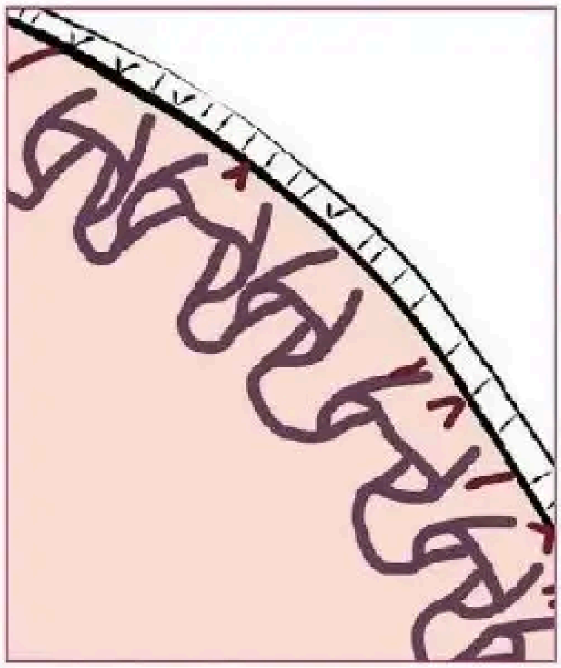
4

凸の上部分の線を延長して、ハの字型にパンツ側に少し閉じるようにします。



5

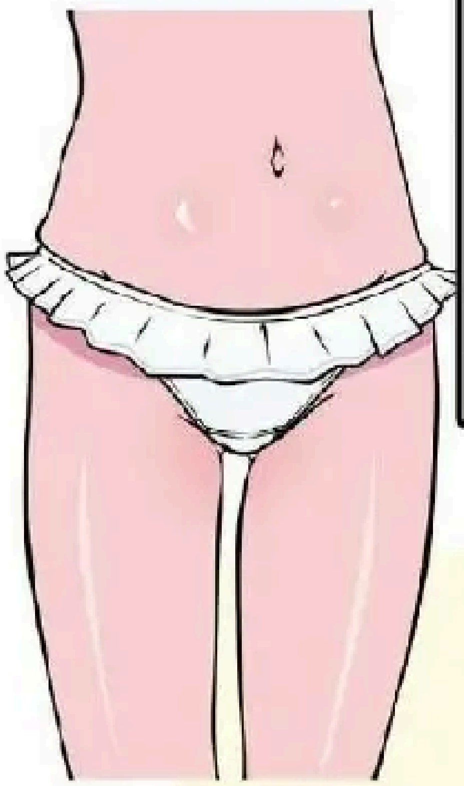
3で凸部分の幅を広げましたが、その裏側の部分が見えるように意識して4と同様にハの字型で閉じていきます。

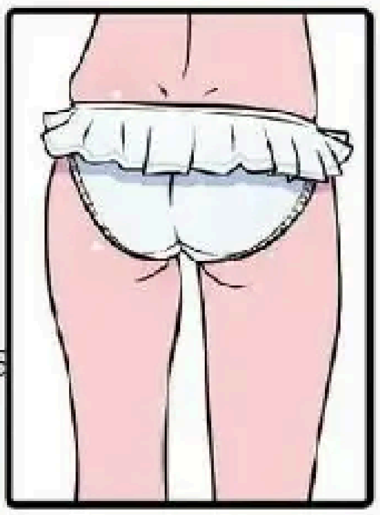


6

最後に細かいしわを所々に入れることで完成となります。

フリルを使うポイント





一段フリル

パンツのウエスト側の裾についているパターン。ちょっと子どもっぽいイメージ。

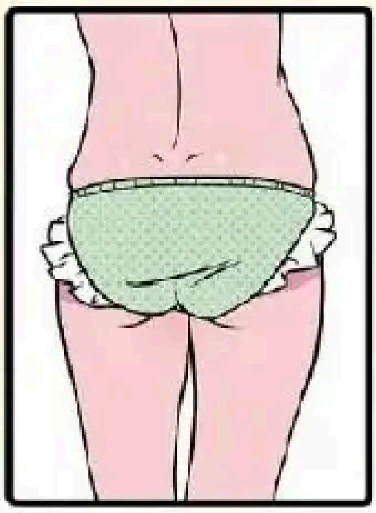




二段フリル

一段と同様にウエスト側の裾についているパターン。こちらは二重についています。

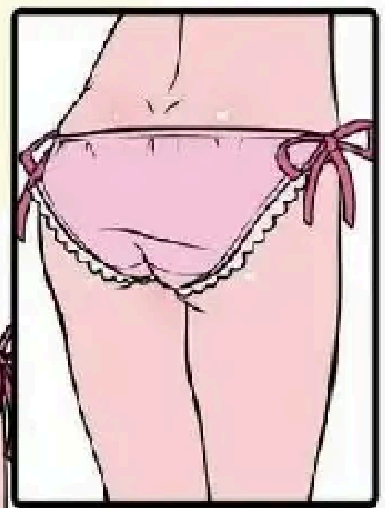




サイドフリル

パンツの足側の裾についているパターン。やはり子どもっぽい感じに。



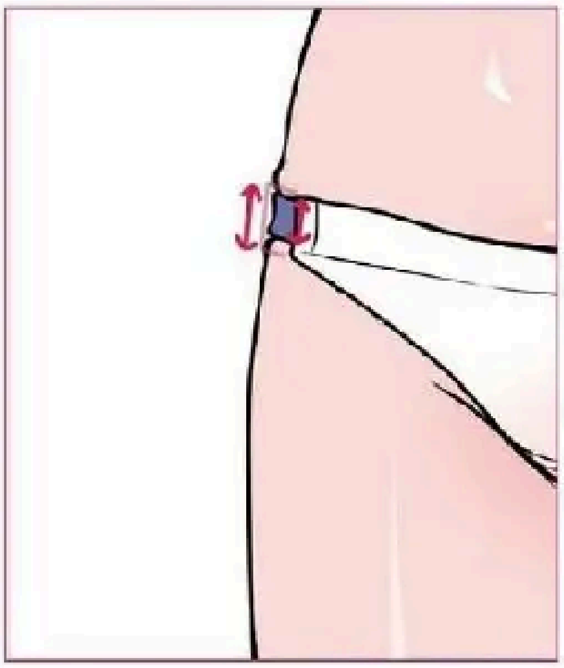


縦ラインフリル

裾の他に中央に縦でフリルが入っているパターン。高級なイメージ。

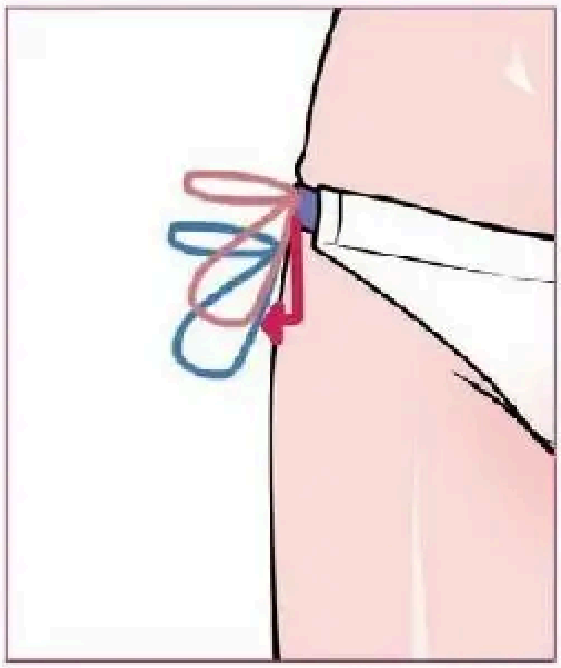
サイドリボンパンツの描き方

サイドリボンパンツとはゴムではなく、サイドに紐があって結ぶことで固定するパンツです。リボンをつければ可愛く、紐にすればセクシーになるので、描き方をマスターしましょう。



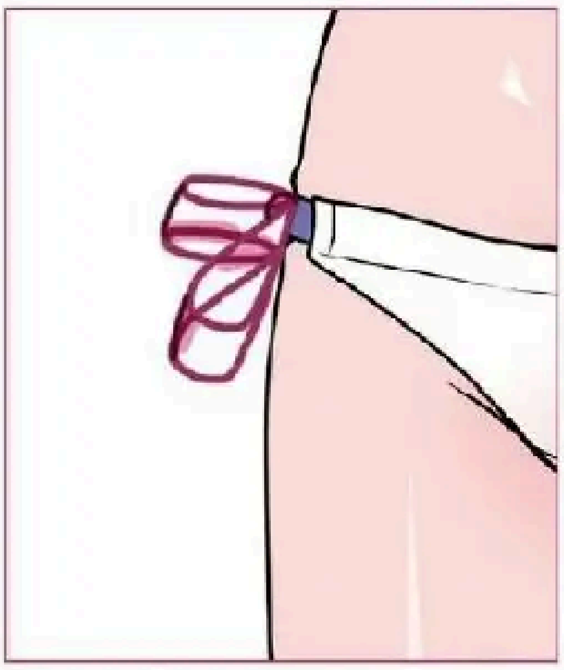
1

最初にノーマルなパンツを描いてから、横の線を消し、元の幅よりも狭くして閉じます。



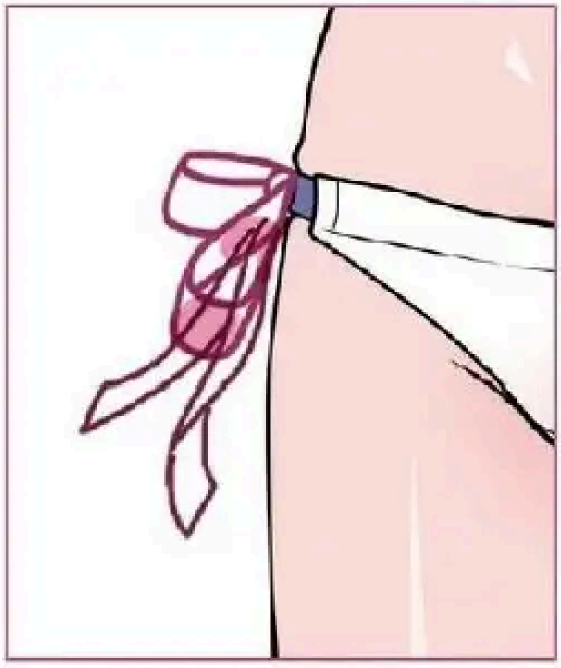
2

パンツ水平に伸びる小さい輪とその下側に大きいサイズの輪をつなげたものを描きます。下外側にもそれと同じものを描きます。



3

2で描いた輪の横を図のようにつないで閉じます。輪のつながっている部分を軽く囲うように結び目を描き足し、余分な線を消してリボン結びの輪の部分を完成させます。

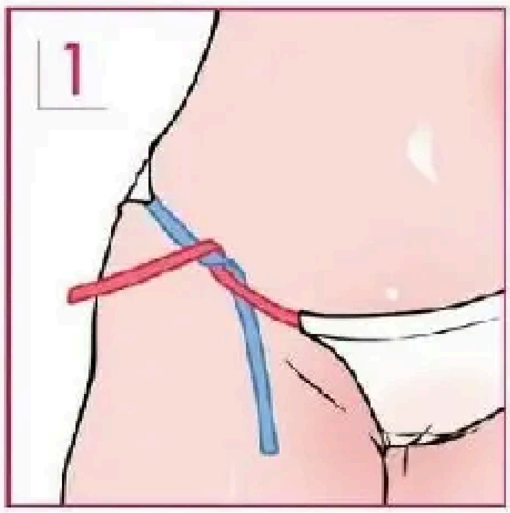


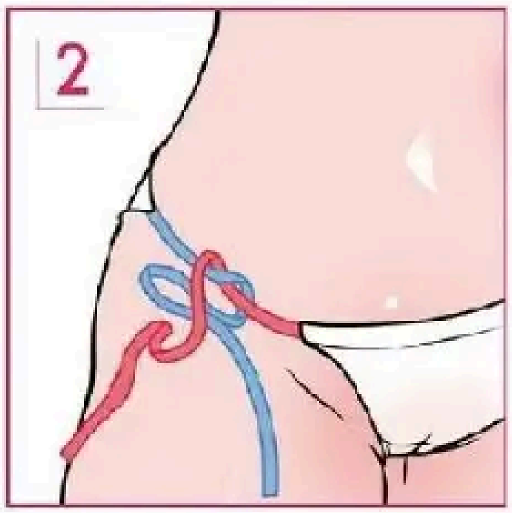
4

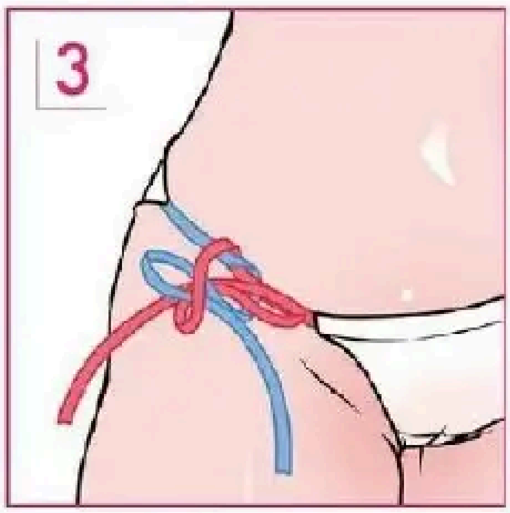
最後にリボンの足を描きます。足は垂直に描かず、癖をつけなびかせたり、輪の部分よりも長めに描くと見た目のバランスがよくなります。輪で見えない足の部分は消しましょう。

リボンの結び目

結び方からわかる、サイドリボンの結び目の構造。実際の紐でやると理解しやすいです。



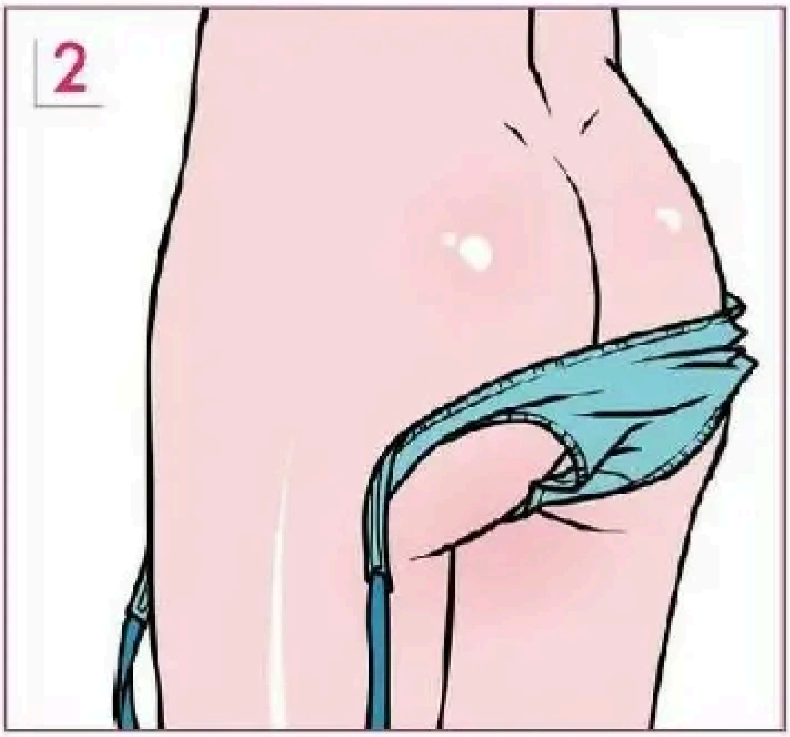




リボンがほどけたら

サイドリボンがほどけると、ただの紐となり、重力方向に垂れていきます。









Part_4

パンツの見え方とポーズ

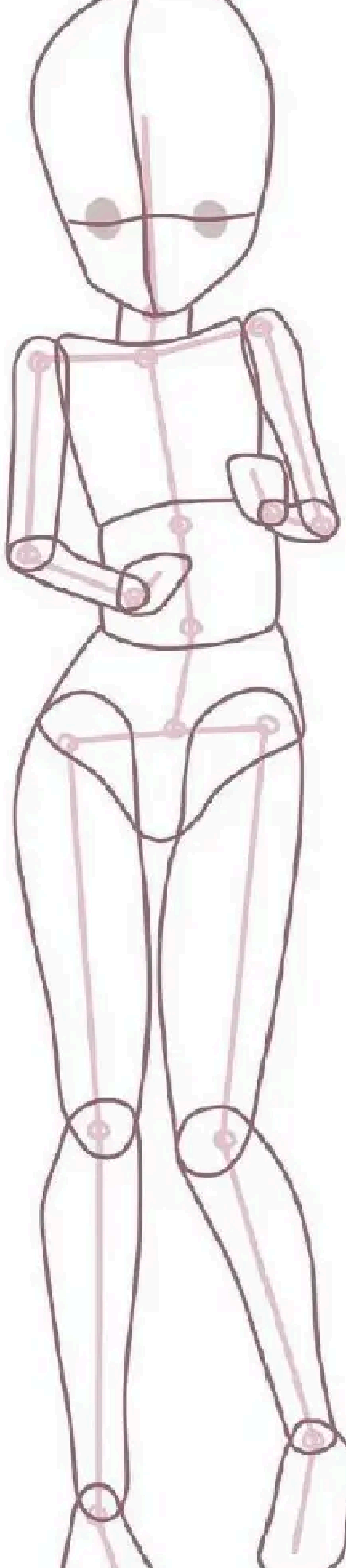
4

ここまでパンツの細かい構造や描き方、デザインについて解説してきました。最後にパンツがシチュエーションによって、どう見えるか。また体のほうはどういう体勢になるかをいくつか解説していきます。



ポーズ1 ミニスカートがめくれるパターン1

正面下からの風などでミニスカートがめくれたポーズ。手や表情のリアクションで突発的場面であることを演出します。髪やリボンはふわっとさせておくことが大事です。パンツは、全体がスカートの影の下にあるのを踏まえて影塗りに。





ポーズ2 ミニスカートがめくれるパターン2

下からの風でスカートがめくれ、前は押さえたけれど、後ろが見えてしまうシチュエーション。風でめくれている状況をスカートだけでなく髪や服等全体を使って表現すると、出来上がりがプラスアップします。



ポーズ3 座っていてパンツが見えるパターン

体育座り

体育座りでパンツが見えるパターン。ほぼクロッチのみが見えていることに注意。パンツに光があたりにくそうなポーズですが反射光、間接光も意識してパンツの影塗りが暗くなりすぎないようにしましょう。





転んで開脚

出会い頭に転んで見えてしまうパターン。こちらは開脚度が高いので、お尻のほうまで見えてしまいます。
パンツの見えている面積が少ないため、股布やゴムしわの描き込みでくどくなりすぎないように注意。





ポーズ4 階段を上っているパターン

あおりで前の階段を上っている女の子のお尻が見えてしまうパターン。あおり構図のパンツは同じ後方からでも、
通常の後方視点とは見え方がまったく違うことを念頭において作画します。事前にアタリでしっかり把握しておきましょう。



ポーズ5 着替え中のパターン1

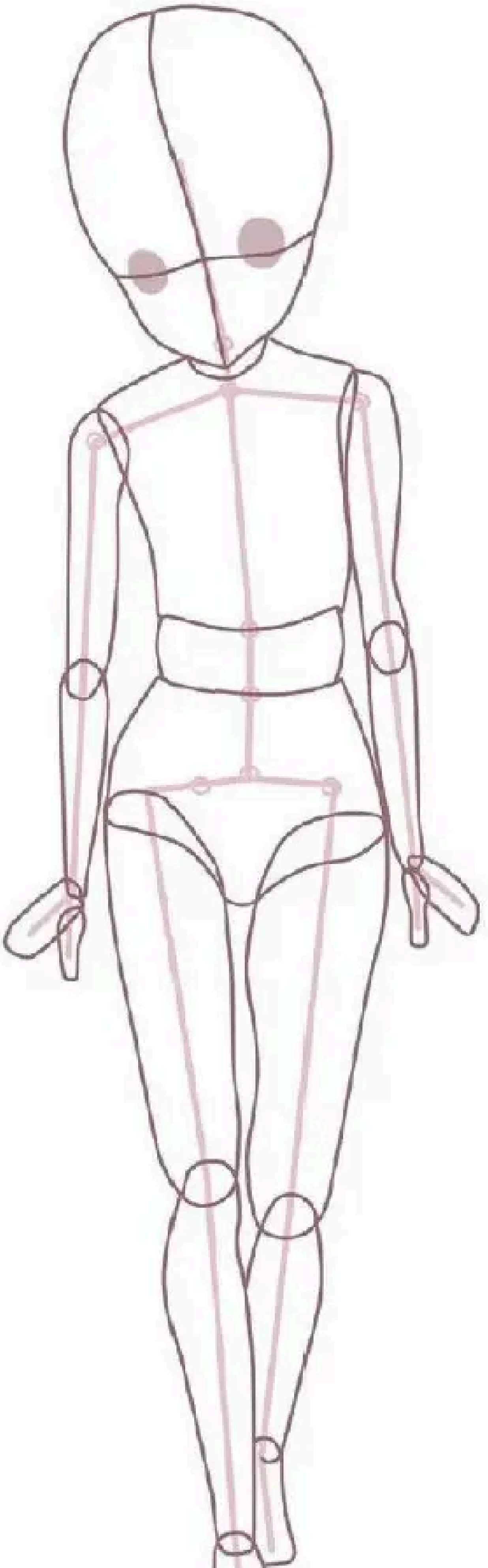
座ったままでの寝間着からの着替えシーン。ぺたん座りになっているのがポイント。股下を立ちポーズ時より少し浅目にしてぺたん座りの下半身の潰れ感を主張しすぎず、緩く出しましょう。

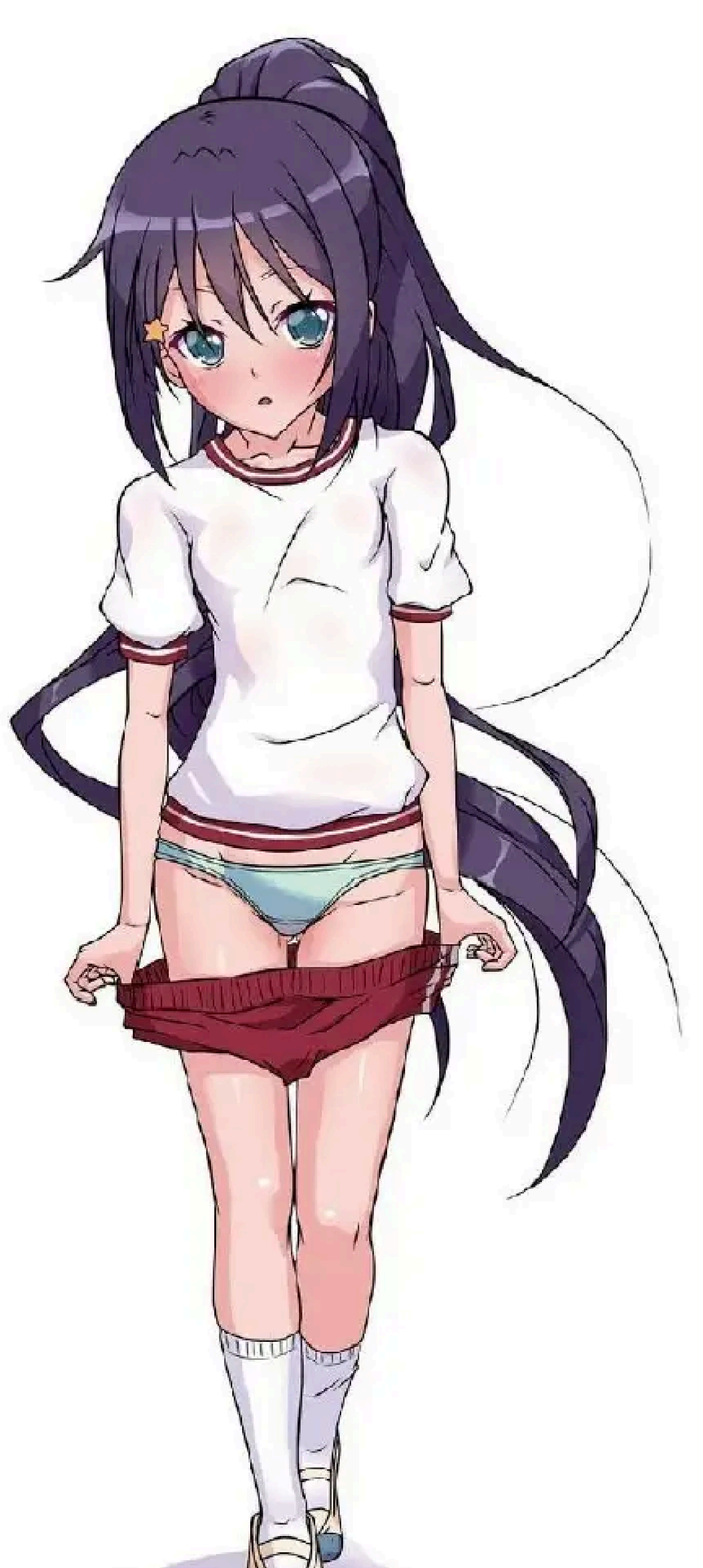




ポーズ6 着替え中のパターン2

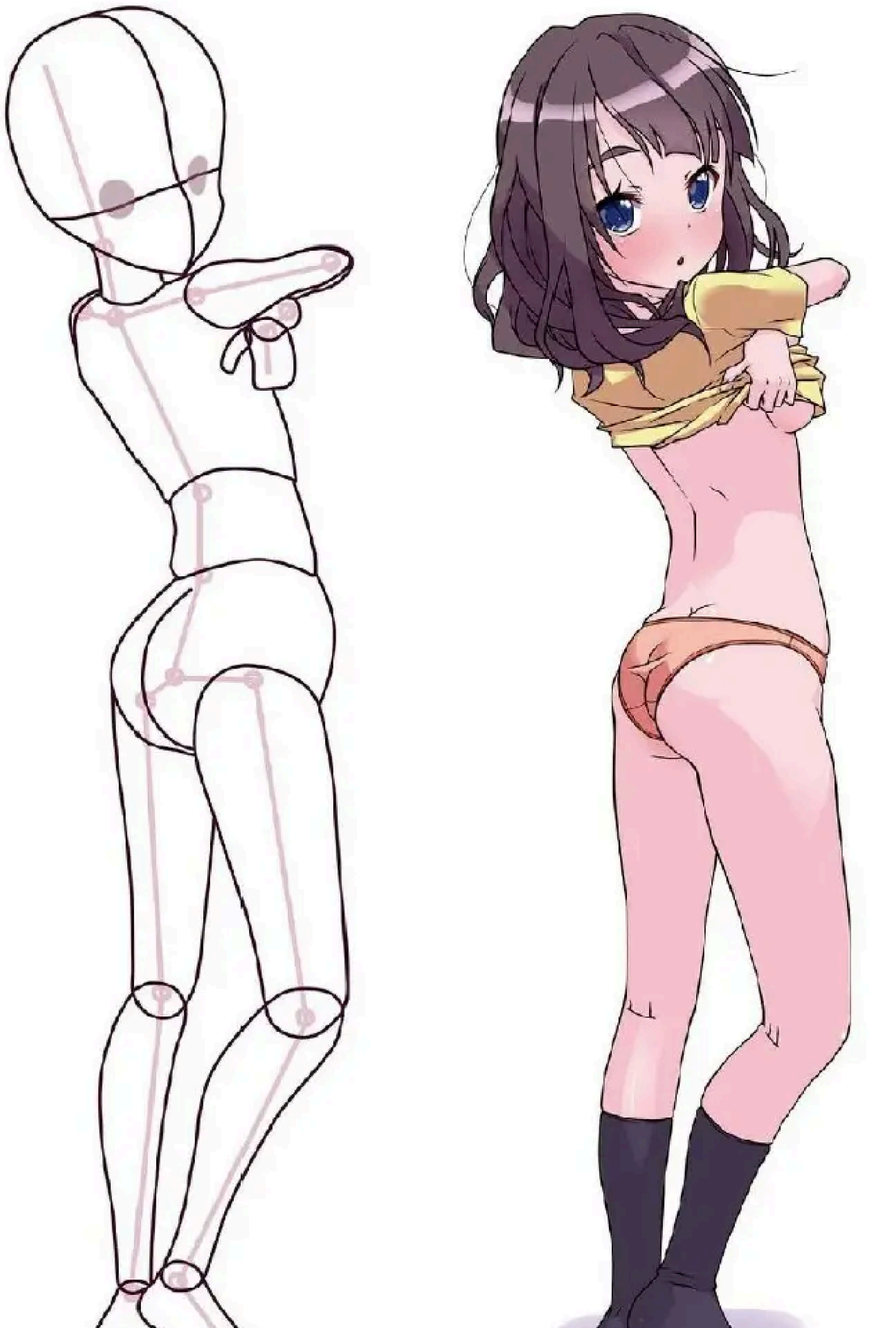
実質立ちポーズの着替えです。パンツ影の境目をぼかしたり、隠し味にハイライトを入れて
パンツ股下の丸みと質感を出します。ハイライトは影になっているので、透明度を下げ薄く描画しましょう。





ポーズ7 着替え中のパターン3

横側に近い視点の場合、腰の左右からお尻を通る後ろのパンツ線は終点を同じにせず、奥側と手前側でずらすようにし、お尻の立体感を意識しながら作画しましょう。



ポーズ8 回し蹴りパターン

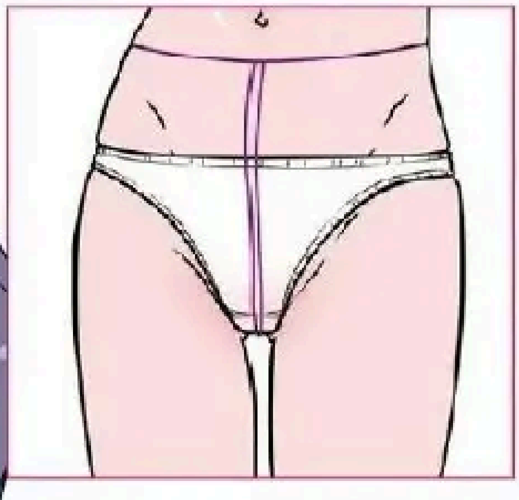
格闘女子がスカートなのを忘れてつい……な流れ。回し蹴りなどの足を伸ばしきっている開脚ポーズは、
股間部分のパンツの布幅を少し狭めると足を強く広げているように見えやすくなります。



タイツ越しのパンツの描き方

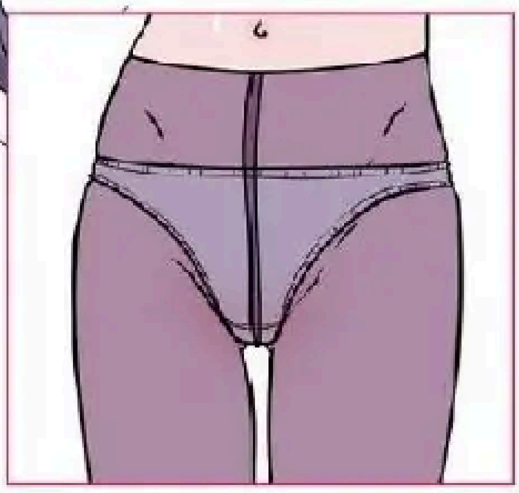
最後に応用編です。パンツと並んで女の子の下着に欠かせないのがタイツです。
これを組み合わせてデジタルで描く際のポイントを解説しましょう。





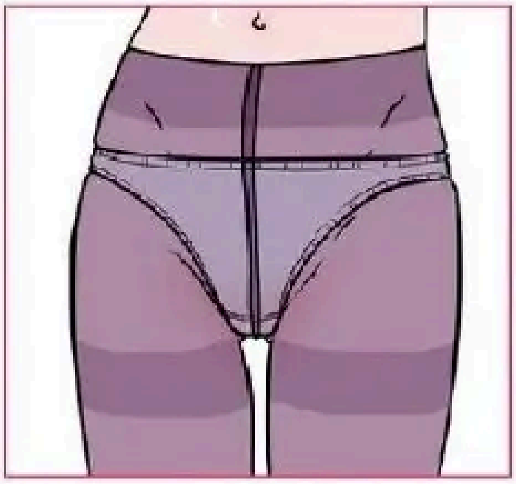
1

タイツをいったん無視してパンツを描きます。次に、へそとパンツの中間にウエスト線を描き中央の縫合線部分をウエスト線から股下まで描きます。



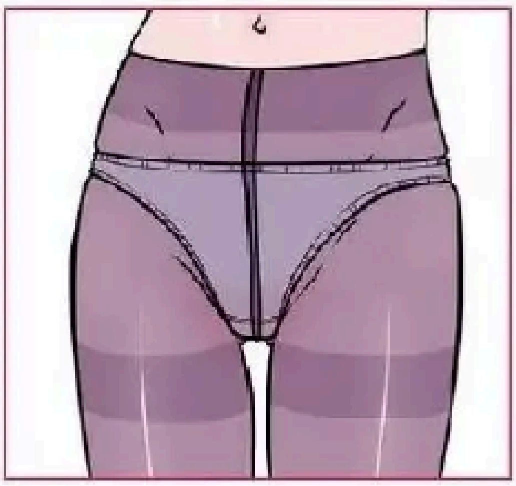
2

乗算レイヤーで黒、または明度を下げた紫か青でタイツ全体を塗ります。透明度を肌が透けてくるまで好みで下げます(図は40%)。中央の縫合線部分も別乗算レイヤーで同じ色と透明度に塗ります。



3

新しいレイヤーでウエストと太もも部分に2で使用した色を使い、生地が他より厚くなっている部分(伝線防止のため)を塗ります。透明度は20%。幅はキャラの掌ぐらいです。

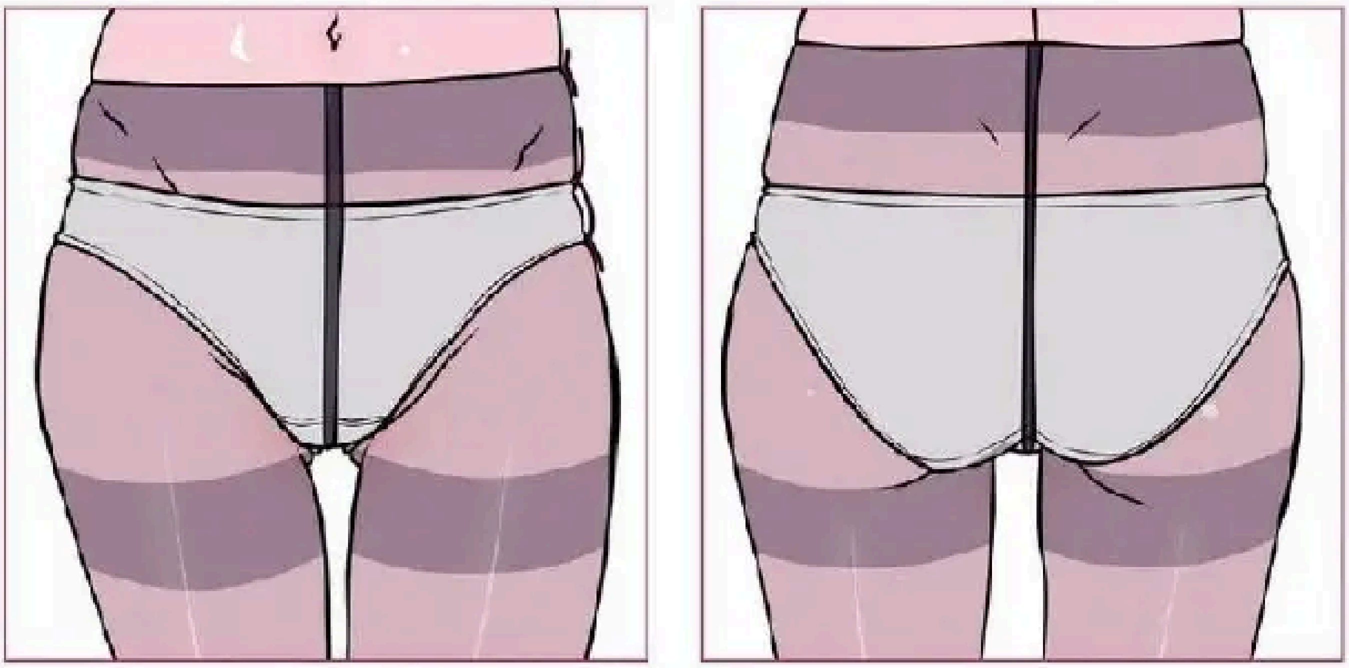


4

肌色をスポイトで持ってきて、タイツ塗りレイヤーの上からエアブラシで吹き付け、さらに透け感を出します。この透明度もお好みで。仕上げに白でハイライトをつければ完成です。

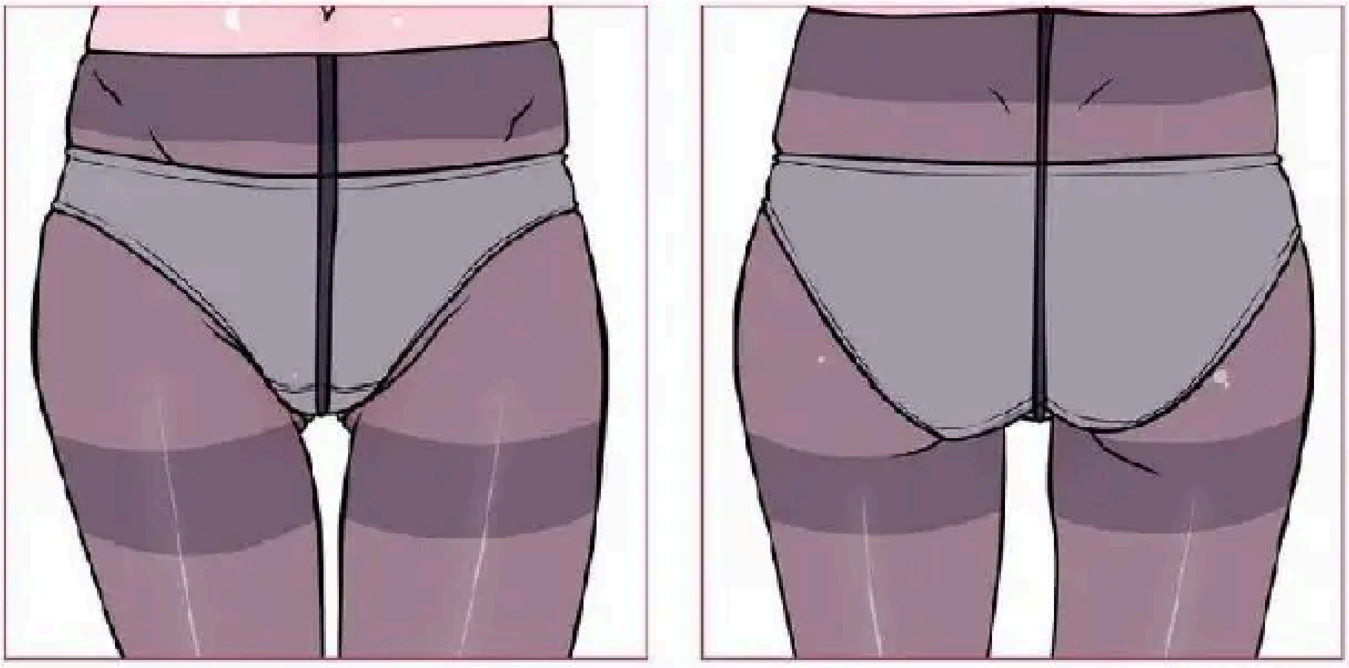
デニールによるタイツの見え方

タイツの糸の太さの単位によって透け感が変わるので、参考にしてみてください。



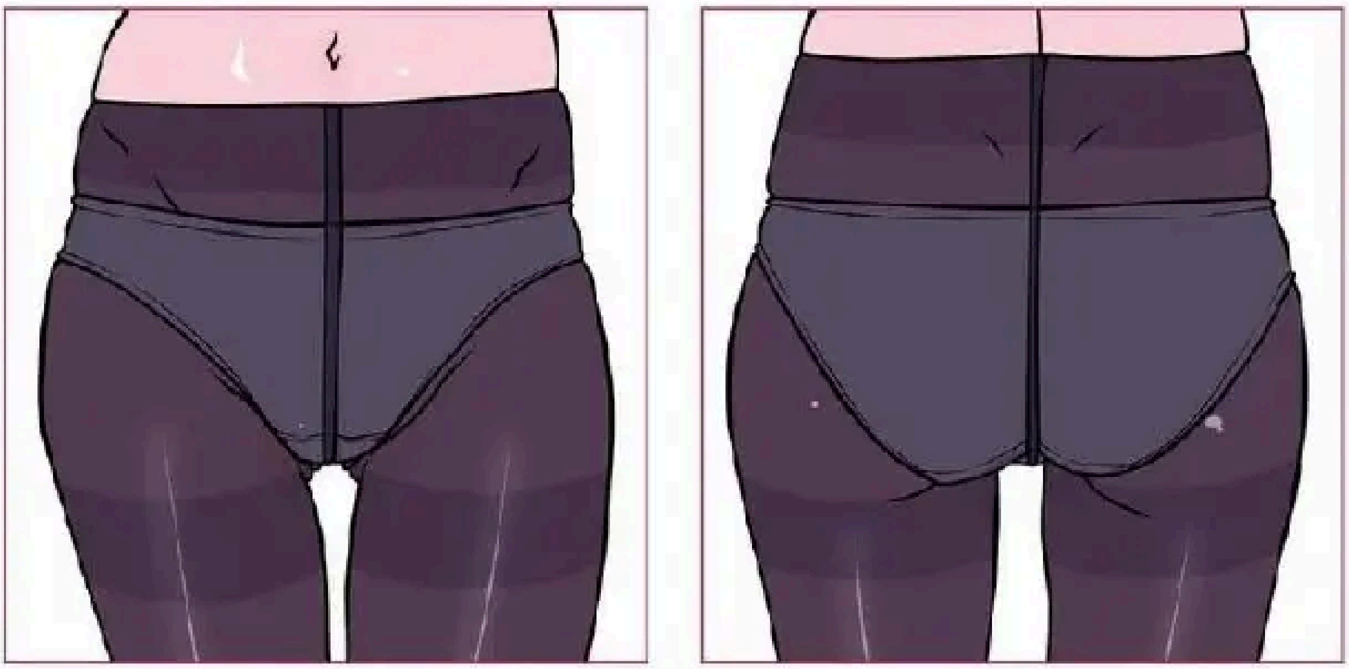
**薄め
デニール30**

肌の色がしっかり見えて、若干色が濃くなる程度の太さ。防寒性能や保湿力は低めなのでスポーティーな感じに。



**普通
デニール50**

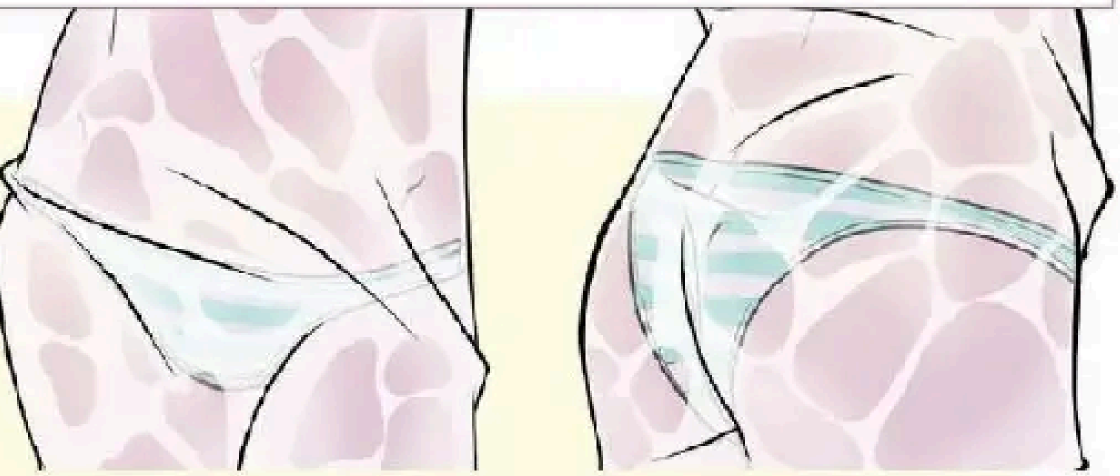
肌の色よりもタイツの色がかぶさっているタイプ。一般的なタイツ作画では標準的な濃さになります。



**濃いめ
デニール80**

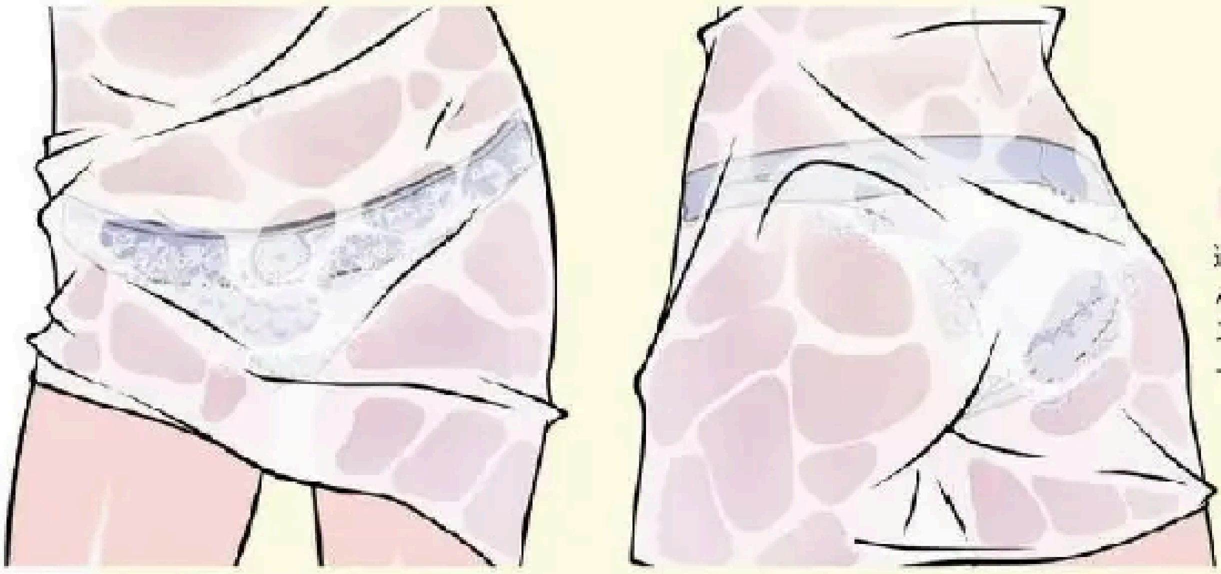
タイツをはいている感がしっかり出るタイプ。年齢が高めのキャラに寒がりなど、季節感を出すのにも有効です。

パンツ別透け方



縞パンの場合

縞は透けても模様が出やすいので、しっかり描いておき、透明度を下げましょう。

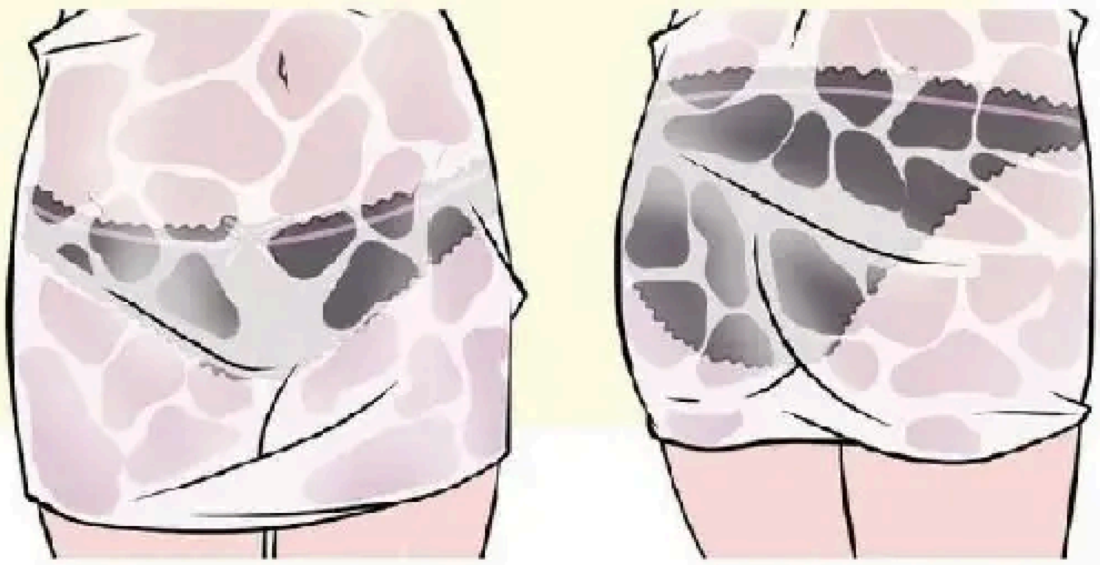


レースの場合

透けるとレースはほとんど見えません。レースの作画は大きくパターンを描きましょう。

黒の場合

縞と同じく黒ははっきり見えます。透明度を調整しましょう。



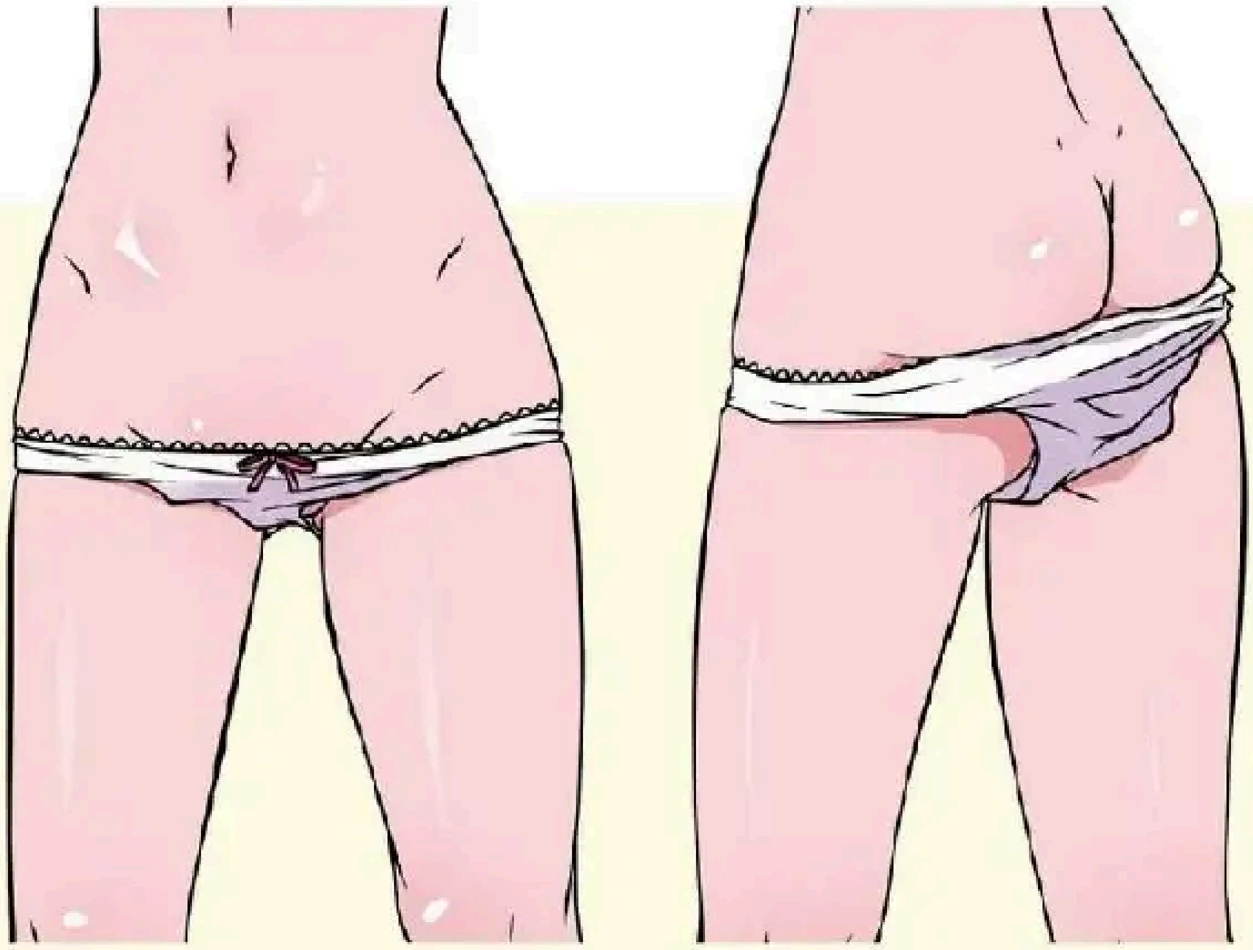
番外編



パンツ自体が濡れている場合

この場合は服を透けさせる要領でパンツ自体を透けさせます。

パンツその他



半脱ぎのパンツ

何らかの理由で脱ぎかけた状態のパンツです。お尻より下にいくと、一気に下がります。



脱いだパンツ

脱いで置かれた状態のパンツです。もっとくしゃっとなったり、畳んだものもあります。



おわりに

パンツは本来めったに他人が見ないものですが、実に多くのデザインとパターンが存在する不思議な衣服です。大人っぽいもの、おしゃれなもの、子どもっぽいもの、クラシックなもの、それを他人が見たときにその女性がどういうキャラなのか垣間見ることができるのです。そのキャラの人となりにあった物をはかせることで、表現の幅は大きく広がっていきます。あなたがイラストや漫画を描かれる際、この本が少しでもお役に立てれば幸いです。

パンツの描き方

デザイン●サトウセーイチ
執筆●平井太郎
作画●樋口あや
りんご水
みかえる
本文編集●(株)小倉穂子
編集●鼎子麻衣
発行人●原田 修
編集人●串田 誠
発行所●株式会社一迅社
〒160-0022
東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F
03-5312-6132(編集部)
03-5312-6150(販売部)

ISBN 978-4-7580-1409-2
Printed in JAPAN